家用电脑与游戏

2002.7

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY VOL.2002.07 ISSUE 95

急速逼近
AutoChina'2002 玩家印象集

万智风云录
微笑是最犀利的武器

奇幻游戏的世纪跨越
从《博德之门》到《无冬之夜》

风之宿缘
魔法门英雄无敌征文金奖作品

科洛斯：暗黑魔影
完整测试体验全攻略

NetMD 全面来袭
SONY MZ-N1 试用手机

E3'2002 直击
明天的游戏世界

E3'2002 网游鉴赏
最受瞩目的八款网游大作

E3'2002 FPS 游戏纵览
尽享主视角射击的超强诱惑

E3'2002 动作&冒险游戏纵览
冒险游戏最后的喝彩

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

魔兽争霸3 混乱之治

BLIZZARD ENTERTAINMENT 奥美电子 6周年

唯一推荐显卡微星 阿修罗

零售价：8.8元 www.fcgm.com.cn

ISSN 1009-6183

9 771009 618022 07>

敬告：游戏有益身心 沉迷影响生活

电娱实况
网络游戏产业将大幅增长
"最终幻想"遭遇网络危机
天人互动完成"死亡任务"
七月盛夏"橘子红了"
雷爵资讯正式进军大陆
BTV"游戏文化"专家座谈会纪要

冒险之王
秦殇之全面评析
丁丁历险记
上海飞龙
英雄传说IV朱红的泪
少林英雄之新方世玉
圣女之歌完全图解攻略

霸者之道
赤焰帝国黄金版
勇士之王
战争指挥官行动准则
商场大亨
模拟城市IV
篮球 2003

矛盾

游戏橘子

抢 先 体 验 矛 盾 惊 奇 的 感 官 刺 激 ！

「混乱冒险」千万玩家测试活动即将诞生
抢先尝试矛盾惊奇的新体验

亚洲地区同步发行的最新线上游戏「混乱冒险」全面测试开跑今夏8月全国服务器同步开放测试。让您呼朋引伴遨游于失序的奇幻版图开启极限空间的奇幻密码，体验前所未见的感官刺激全新体验，一触即发！

惊奇

gamania

详情请至 www.gamania.com.cn查询

北京游戏橘子数位科技有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT (BEIJING) CO., LTD

Have a good GAME!

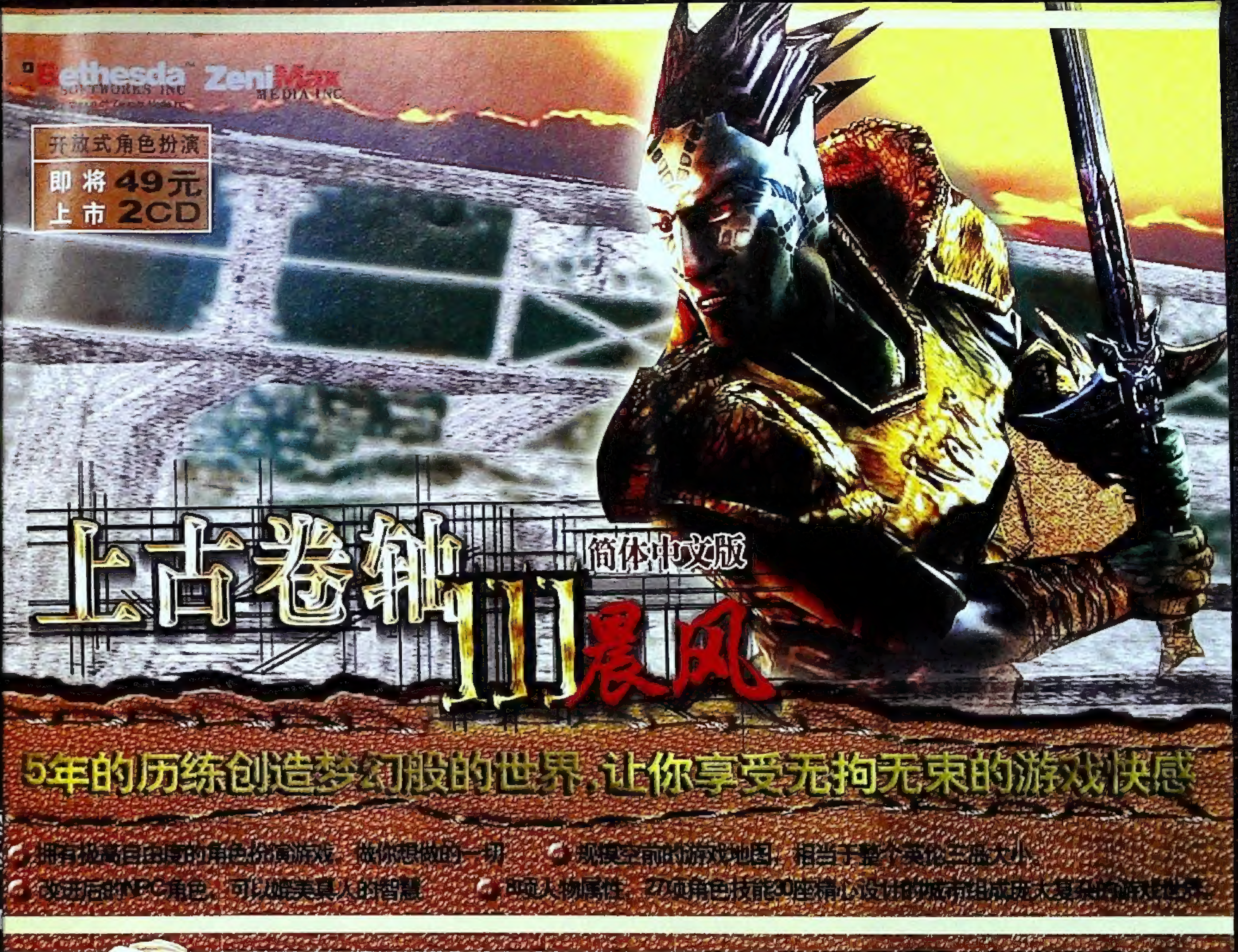
RAYS 新瑞獅
臥虎藏龍
之
青冥劍
骄龙侠士 一身傲骨 演不尽绵绵恩怨
旷世神兵 三尺青锋 斩不绝缕缕情丝

SOFTSTAR 大宇资讯
软星科技
www.softstar.net.cn
明犯强汉者，虽远必诛！
漢與羅馬
王者的雄心

新瑞獅
西藏
镇魔曲
一段古老而神秘的惊世传说
一段凄美而动人的神魔苦恋
揭开西藏神秘的面纱
探究心灵的冒险故事

宇峻科技股份有限公司
UserJoy Technology Co., Ltd
新绝代雙驕叁
多起始线、交叉式剧情、多重结局
随着玩家的不同选择，
江小鱼与江无缺的配偶将会改变，
个人际遇因而产生变化，
充分满足玩家角色扮演乐趣，
绝对值得您一玩再玩。
延续绝代经典 双娇魅力再现!!
承接二代多重结局 全新的制作让您耳目一新
北京寰宇之星软件有限公司总代理
地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦1101室（100086）
E-mail:huanyu@unistar.net.cn
客服：010-82650148/51/52转105
http://www.unistar.net.cn

biggamer.com
电话:010-84975388 传真:010-84975389
游戏世界 娱乐中国
biggamer.com
电话:010-84975388 传真:010-84975389
游戏世界 娱乐中国



biggamer.com
电话:010-84975388 传真:010-84975389
游戏世界 娱乐中国

biggamer.com
电话:010-84975388 传真:010-84975389
游戏世界 娱乐中国

全球行动
体验专业化战争，团结一致、共御强敌！
继《Half-Life™Counter-Strike™》之后的
新一代团队第一人称射击游戏！
GLOBAL OPERATIONS
荣誉勋章
联合袭击 中文版
最酷的
FPS游戏
热卖中
EA经典系列
热卖中
COMMAND & CONQUER RENEGADE
命令与征服 叛逆者
ELECTRONIC ARTS
美国EA公司北京办事处
地址：北京市东三环北路2号
南银大厦1812室(100027)
电话：010-64100888
传真：010-64108882
网站：www.ea.com.cn

6年后，再现国产电脑游戏开山之作的辉煌！
游戏类型
休闲经营型
上市时间：7月
中关村启示录2
西山居
到中关村创业，做中国IT业的百万富翁！
茶馆
软件公司
金山书屋
新闻中心
金山电脑大厦
派出所
中关村地理风貌
与网友见面遭受惊吓人院治疗，入院治疗5天
乱贴广告影响市容拘留 被捕 拘留8天
草菅人命奖
获奖条件 使用道具和技能的害人次数最多。
合作媒体
(排名不分先后)
sina games.sina.com.cn 新浪游戏
信报
大众软件
Sm@rtPartner
●塑造中关村题材的大富翁
真实的地理环境和真实的中关村特色建筑 让你仿佛身临其境 如"红色正版风暴 万元奔腾降价……"等经典事件 真实体现中关村20年的发展变迁。
●道具丰富，拥有独创的恋爱和人才系统
多达21种的道具和40余种的技能让你更爽地整垮对手 股票系统让制胜手段多种多样 新增的恋爱系统让你和情侣结伴同行。
●角色个性鲜明，全部本土原创
CEO 掮机商、打工妹等取材于中关村真实环境的人物，维妙维肖。
●轻松上手，全家同乐
界面亲切 掷色子和回合制的模式即使新手照样轻松上手 健康、欢愉，适合与情侣、家人、朋友同乐。
详情请见新浪网本游戏专区：
http://games.sina.com.cn/zhuanqu/zgc2/
鸣谢
800buy.com.cn
提供本次活动奖品赞助
杀电脑病毒用金山毒霸 金山毒霸2002+金山网镖2002
请到卓越网 JOYO.com 订购
址：北京市8636信箱(100086) 网址：www.kingsoft.net 传真：010-62638287 客户服务热线：010-86243222 免费热线：800-810-5770(北京)
术支持联系方式support@kingsoft.net 经销商订货热线：010-62638312 总机：010-62524868 OEM热线：分机753 OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net
团购买热线：分机186 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式：club@kingsoft.net 俱乐部热线：010-86243222 欢迎邮购 邮资5元
金山 KINGSOFT

正义的梦想不再破灭
邪恶的疯狂即将实现！
MICROPROSE
MATURE M
KAMEHAN
“这款游戏超越了CS！”
—— Computer Games Magazine
反恐特警
TACTICAL OPS
ASSAULT ON TERROR
Microprose 全新推出的团队制第一人称射击游戏《反恐特警-Tac Ops: Assault on Terror》，根据《虚幻》（Unreal）的程序引擎开发。完全模拟现代反恐怖小组作战，玩家可以选择正义的一方——反恐怖小组完成解救人质、保护基地或是歼灭恐怖份子的任务，也可以扮演邪恶的一方——恐怖份子，进行各种恐怖活动。除了多人连线模式之外，还有完整的单人游戏战役。
全新重量级反恐射击游戏，新的地图、新的武器、没有作弊，还不快来试试！
登录 every.com.cn 大家 下载《反恐特警》精彩动画！
更精细的地图场景是它的强力法宝
更流畅的人物动作是它的厉害武器
5.1真实环境音效是它的武功秘籍
更多的地图、更多的武器使它终将独步武林
全国同步上市，敬请垂询以下经销商。全国各软件专卖店、书店、大家软件会员店 www.every.com.cn 有售
欢迎邮购 邮资5元 邮址：北京中关村邮局107信箱 邮编：100080
49元
7月10日 震撼 上市
北京太平洋里仁 82667386
北京知春里仁 82619601
北京公主坟里仁 68515544-2048
北京连邦各专卖店 64411665
北京西单图书大厦 66078460
上海茂立 021-63229657
上海连邦 021-63735610
上海众想 021-65624443
上海吉彬 021-58870293
上海俊氏 021-55600074
广州思富特 020-87509952
广州骏网 020-87531488
广州南软 020-87582989
天津菲得罗 022-23001064
成都连邦 028-82916020
成都新四方 028-5433909
西安亿联 029-3722516
西安日月 029-5537132
西安连邦 029-8237668
西安辉煌 029-2222407
苏州东领 0512-65104841
南京连邦 025-3363636
南京温特儿 025-3220261
南京探路人 025-6641272
南京赛乐氏 025-3373757
南京苏四方 025-4547535
南京新高 025-3692203
辽宁华储 024-83892149
沈阳连邦 024-23881542
沈阳新希望 024-23880626
沈阳希望 024-23997363
大连最新书店 0411-3634944
大庆金银来 0459-6319892
大连阳光软件 0411-3640448
吉林世博软件 0432-2490791
长春连邦 0431-5675223
哈尔滨东港 0451-2516898
哈尔滨三恩 0451-2524818
哈尔滨希望 0451-2543890
哈尔滨瑞利 0451-6260102
山西立丰 0351-7329863
太原风云 0351-7327565
绵阳兴四方 0816-2313660
新疆兴达 0991-2843020
新疆三声石 0991-3833687
兰州鸿丰 0931-8762110
济南长川 0531-8511866
石家庄连邦 0311-6978123
潍坊博彦 0536-8295619
青岛北兴 0532-3809901
淄博鹏越 0533-2771800
郑州连邦 0371-3820175
郑州赛乐氏 0371-3837801
郑州冠达 0371-3973124
长沙连邦 0731-4457950
长沙同和 0731-41563222
宁波正普 0574-87263668
温州里仁 0577-8849541
杭州美迪 0571-88802734
杭州连邦 0571-88853577
南昌晶合 0791-6282006
武汉天河 027-87874577
武汉赛乐氏 027-87851116
长沙京通 0731-4416962
贵阳坤宇 0851-5283992
贵阳花蝴蝶 0851-5280525
昆明威豪 0871-5107101
昆明黑马 0871-5191804
柳州赛乐氏 0772-3821112
福建连邦 0591-7811693
厦门金科达 0592-2202012
里仁软件行销联盟 京里仁计算机公司 总承
经销商订货电话：
北京总部：010-88467080/88466708/88466773/88466735/88466744/88466771/88466773
广州：020-87511223 上海：021-63222260
北京恒星互动数码科技发展有限公司 引进发
电话：010-84622387/84620633/84623324 转 8004-8008
网址：www.hpyweb.com 邮编：100029

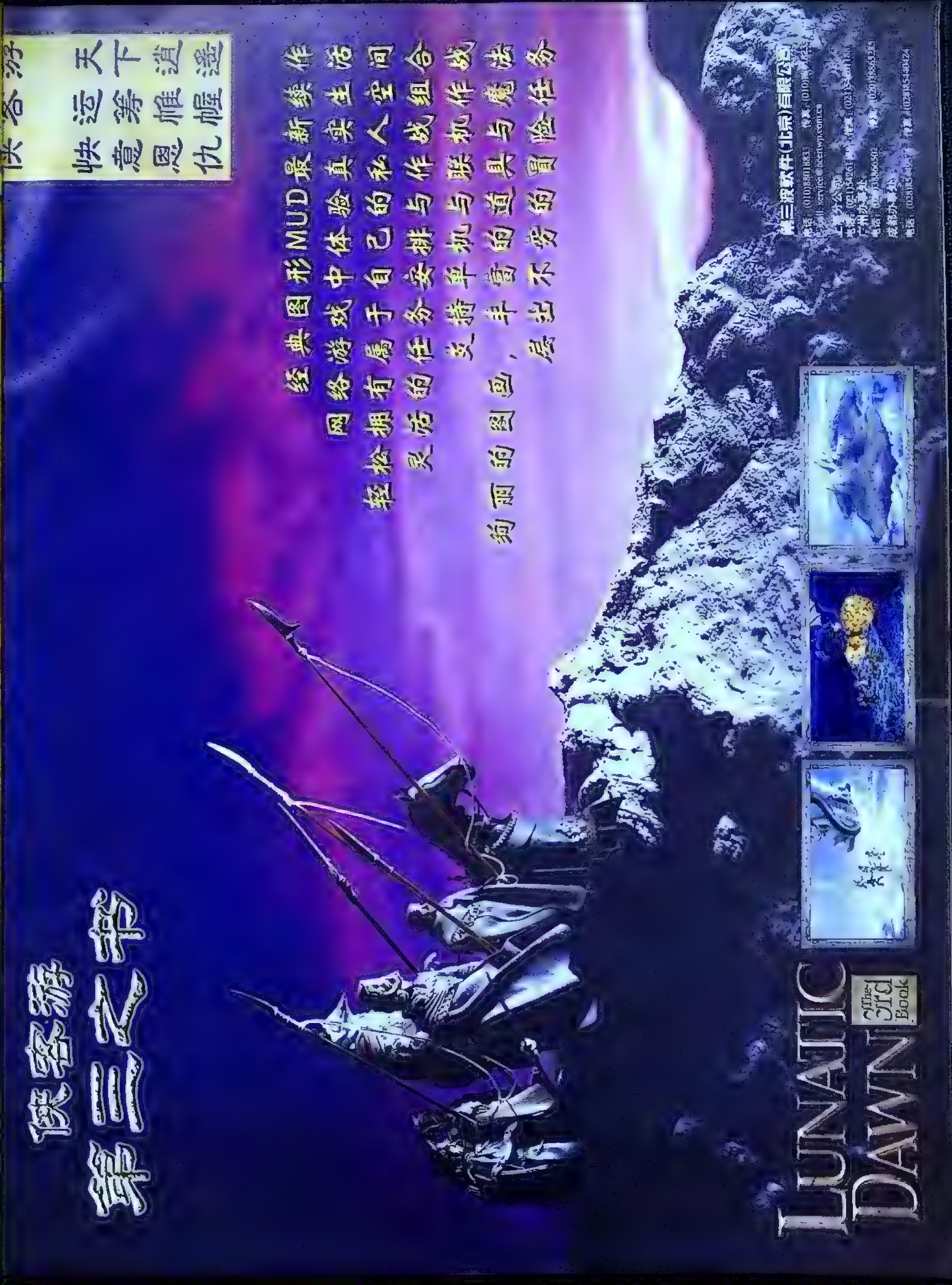
夏日清凉游
炎热的暑期即将到来，大家是否已经做好准备大玩一场了呢？
来自欢乐亿派的“静心”游戏，将在酷暑中带给你一丝清凉！
亚特兰蒂斯 3
新世界
3CD超值惊喜59元 极具收藏价值
附赠精美《亚特兰蒂斯之迷》读本
经典的冒险游戏又回来了！！！——
让我们一起重返神秘的亚特兰蒂斯大陆，
探索上古失落的宝藏……
黎明之光
3D回合制角色扮演游戏
体验三维魔幻世界中的快乐人生
38元 即将上市
末日星河
STARMAGEDDON
地球存亡，在此一搏
末日英雄，决战星河
49元 新鲜热卖中
妖怪与乡巴佬
异趣的模拟经营游戏，告诉你
妖怪们其实活得并不容易……
38元 即将上市
北京欢乐亿派科技有限公司
咨询电话：010-62058400
传真：010-62058380 电子邮件：game@epiegame.com
投诉信箱：complain@epiegame.com

STARCRAFT
星际争霸 1.09B版 热烈上市
官方指定比赛版本
AE
奥美电
荣誉出
霹雳风雨 血色光荣
新
《霹雳小组3：年度版本》五月再战江湖
SIERRA STUDIOS
TACTICAL GAME OF THE YEAR EDITION
SWAT 3
霹雳小组3
年度版
增强的多人联线对战模式，火爆程度堪比CS
丰富的战术、合理的地图、极佳的平衡性
更多的武器，更多的装备，更高的AI
添加了一个全新的单人任务和五个全新的对战任务
NASCAR Racing 2002 SEASON
云斯顿赛车
凡购买奥美电子正版产品每月均有机会获得以下奖品：
飞利浦
显亮二代纯平彩显
PHILIPS
AudigyValue声卡
GPCobraUSB11游戏手柄
backphone耳机
CREATIVE
创新科技
武汉：(027) 85757017 北京：(010) 82657908 上海：(021) 63521979

龍族
www.DRAGONRAJA.com.cn
嘉年华会
经过了一个寒暑轮回的考验，
龙族迎来了自己的第一个生日，
热爱龙族的你，
快来欢庆我们自己的节日！
7月20日，我们的龙族就要办生日宴会啦！
届时会有人气最旺的龙族大侠和你交流打怪经验，会有势力最强的公会会长，展示领袖风采，还有真人武技，职业技能大比拼，更有场面壮观的真人国战，神秘的龙族灰姑娘等你寻找……
只要你喜欢龙族就有资格入场，人人都有礼品拿，记得不要迟到哦！
活动详情及报名办法请关注：
www.dragonraja.com.cn
客服电话：(010)88018989
第三波软件(北京)有限公司
北京 电话：(010)88018344 广州 电话：(020)38866502
上海 电话：(021)54261188 成都 电话：(028)85449371
第三波软件 宏碁戲谷

弹剑长行
睨天下谁是英雄
击筑高歌
问世间情为何物
秦殇
PRINCE OF QIN
目标软件
www.object.com.cn
★继傲世三国后目标公司又一款鼎力之作，历时三年精工细作之极品经典游戏
★融合博德之门、暗黑破坏神II之精髓，使您完全融入其中，畅快淋漓
★开创史上A-RPG的新纪元，完全改变传统RPG风格，从此RPG不再只是武侠片
★强大连线功能，线上服务器，网络支援，使你能和知心伙伴或是红颜知己，并肩作战，扭转乾坤，笑傲人间
★第三波七月六日全面代理上市，系列优惠活动伴您渡过充满惊喜的夏日
目标软件（北京）有限公司
邮编：100089 客服电话：(010)88469068 传真：(010)88469053
第三波软件(北京)有限公司
电话：(010)88018833 传真：(010)88018233
上海分公司：
(021)54261188 传真：(021)54261188
广州办事处：
电话：(020)38866502 传真：(020)38865285
成都办事处：
电话：(028)85449371 传真：(028)85440424

电话：(010)88018833　传真 (010)88018233
E-mail service@acertwp.com.cn
上海分公司：
电话 (021)54261188　传真 (021)54261188
广州办事处
电话：(020)38866502　传真：(020)38865285
成都办事处
电话：(028)85449371　传真 (028)85440424



第三波软件(北京)有限公司
电话：(010)88018833
E-mail: service@acertwp.com.cn
上海分公司
广州办事处
成都办事处

北京东方黑马科技发展有限公司 发行
http:www.disking.com.cn
地址：北京市海淀区五棵松路79号西楼三层 邮编：100039
电话：010-88272078 88271964 传真：010-68243603
厦门火凤凰电脑设计有限公司 制作

《银河风暴2》北京华融宏利有限公司 总经销
电话：010-64481630 13910437821 传真：010-64481630
《虫王》北京正普公司 总经销
北京 :010-82671133 上海 :021-63511059 成都 :028-5233659 广州 :020-87510
济南 :0531-6558412 沈阳 :024-23974148 武汉 :027-87851266 杭州 :0571-8696

北京华义联合软件开发有限公司
智冠电子（北京）有限公司
网址：http://www.soft-world.com

上海飞龙
独创的神化系统及智慧型战斗模式！
尽情体验热血激斗的流畅感受！
独创的神化系统 强化外型同时提升招式及能力属性
智慧型战斗系统 连打的必杀技兼具格斗游戏的快感
20余种组合AI针对敌人属性预先设定AI攻防策略
分支任务和故事 未知的角色互动让游戏更生色耐玩
玩酷科技股份有限公司
T-TIME

交通英雄
Traffic
交通管理公司经营模拟
2002年游戏之星
最佳创意奖制作群全力制作！
T-TIME

幻灵游侠
MONSTER & ME
超酷仙侠梦宠网络游戏
超强大宠物系统网络游戏—宠幻化，宠摆摊，宠逛街
超浪漫的世外桃源—
海滩 喷泉 天堂 心池 教堂 萤火虫 月亮谷
超新鲜的游戏速度—投胎，百层天关，老虎机，兵解，天气
全天候的品质保证—24小时在线客服，与游戏策划畅谈理想
不同选择：免费周卡 点卡 月卡 季卡 年卡 网吧专用卡
蓬莱仙境
上你的行囊 看那
海龟水中游，慢慢的
在沙滩上，数着浪
花一朵朵……
夏日梦幻之旅
我要海报
家①
请剪下此角，累计不同期两张可兑换
一份当月幻灵精美海报，数量有限
本活动查询地址：netbar.17173.com
www.TQdigital.com
研发：天晴数码娱乐 代理：网龙公司
网上查询：http://www.tqdigital.com/
客服电话：0591-7525274 联系合作：0591-7535145
全球顶级游戏门户网站
17173.com荣誉推荐

北京世纪雷神科技发展有限公司
地址：北京市中关村南大街12号农科院151信箱 邮编：100081 电话：010-62142685 E-mail:support@thor.com.cn

北京世纪雷神科技发展有限公司
地址：北京市中关村南大街12号农科院151信箱 邮编：100081 电话：010-62142685 E-mail:support@thor.com.cn

操纵眩目的机甲 滑出钢铁的舞步
机甲斗神传
——钢铁华尔兹
华丽的战斗效果
真实的物理反应
人性化的操作
超爽的速度感
利用你的技术和技精
称霸多人连线对战
一改以往笨重的风格
体验全新的模拟游戏
48元7月上市
连邦
北京连邦软件股份有限公司 发行
JOYON 开发

MYTH OF SOMA
谁来一统三界？谁能圣者无敌！
圣者无敌
網絡游戲
国内首创
同一游戏 不同世界
真正演绎
人 神 魔 三界纷争
国内首部XRPG(开放式)网络游戏，
由多个大型网络游戏组合而成！6月25日
首先开放《激战人间》、《诸神降临》、
《魔狱重生》等游戏，将陆续开放。
中文官方网站：
www.mythofsoma.com.cn
WIZGATE 开发
北京捷三峰信息咨询有限责任公司 运营
连邦
北京连邦软件股份有限公司 发行

好玩好看、惊喜不断，快来——

第九届电脑爱好者城

时间：2002年7月19日-22日 地点：北京展览馆

不仅是过瘾!!

送 开城欢喜礼包

争 超级玩家桂冠

拿 促销惊喜大奖

助 成为电脑高手

好戏连台

超级玩家大赛： 倾城大战CS、重返德军总部、FIFA、摩托英豪……
IT课堂： 专业人士手把手教你成为电脑高手
绝对拍卖场： IT精品“一元”起拍，惊喜价格实现超然梦想；
数码动力： 数码摄影赛、数码靓品秀，好玩又精彩！
评测天地： 放眼IT产品，评测“一网打尽”；
宽带冲浪： 远程教育、视频点播、远程医疗、远程通信……
休闲一族： 室内攀岩赛、野营帐篷搭建赛……时刻伴你好心情

大虾注意 “第九届电脑爱好者城超级玩家大赛”携手新浪现已启动，快登陆——http://games.sina.com.cn/zhuanqu/supergames

主办：电脑爱好者杂志社 承办：《电脑高手》
北三环西路48号北京科技会展中心1号楼A座22层（100088）
咨询热线：010-62143105、62[illegible]1878/9898311、8310、8303
网址：www.cfan.net.cn/city 信箱：cfancity@cfan.com.cn

第九届上海国际家用电脑与信息家电展览会

9Th Int'l Home Computer & Digital Consumer Electronics Fair Shanghai China 2002

同期展览会：2002上海国际家庭通信和数码产品展览会

Shanghai International Home Telecommunication and Digital Product Fair 2002

云集行业巨头 引领IT潮流

支持单位：上海市科学技术委员会
中国计算机用户协会
上海市信息协会

主办单位：上海外经贸商务展览有限公司
《文汇报》社《解放日报》社

协办单位：上海市计算机用户协会
上海市计算机行业协会

展览日期：2002年7月26日——29日
展览时间：上午9：00——下午4：30
展览地点：上海展览中心（延安中路1000号）
展览规模：8000平方米
详情请垂询组委会：
电话：021-62560100，62557325
传真：021-62557491，62561068
E-MAIL：shitpc@public1.sta.net.cn

支持媒体：中国计算机报
计算机世界
中国电脑教育报
电脑商情报
计算机产品与流通
计算机周刊
软件世界杂志社
电脑技术
宜商纸媒
中国展会杂志
电脑商报
IT时代

IT热潮风暴即将席卷上海

历届强大的国内外参展商阵容：惠普（HP）、联想（LEGEND）、佳能（CANON）、NEC、三星（SAMSUNG）、TCL电脑、七喜电脑（HEDY）、海尔集团（HAIER）、宏基电脑（ACER）、长城集团（GREAT WALL）、华硕（ASUS）、明基（BENQ）、实达（START）、东海（DONGHAI）、海信（HISENSE）、清华同方（TSINGHUATONGFANG）等。

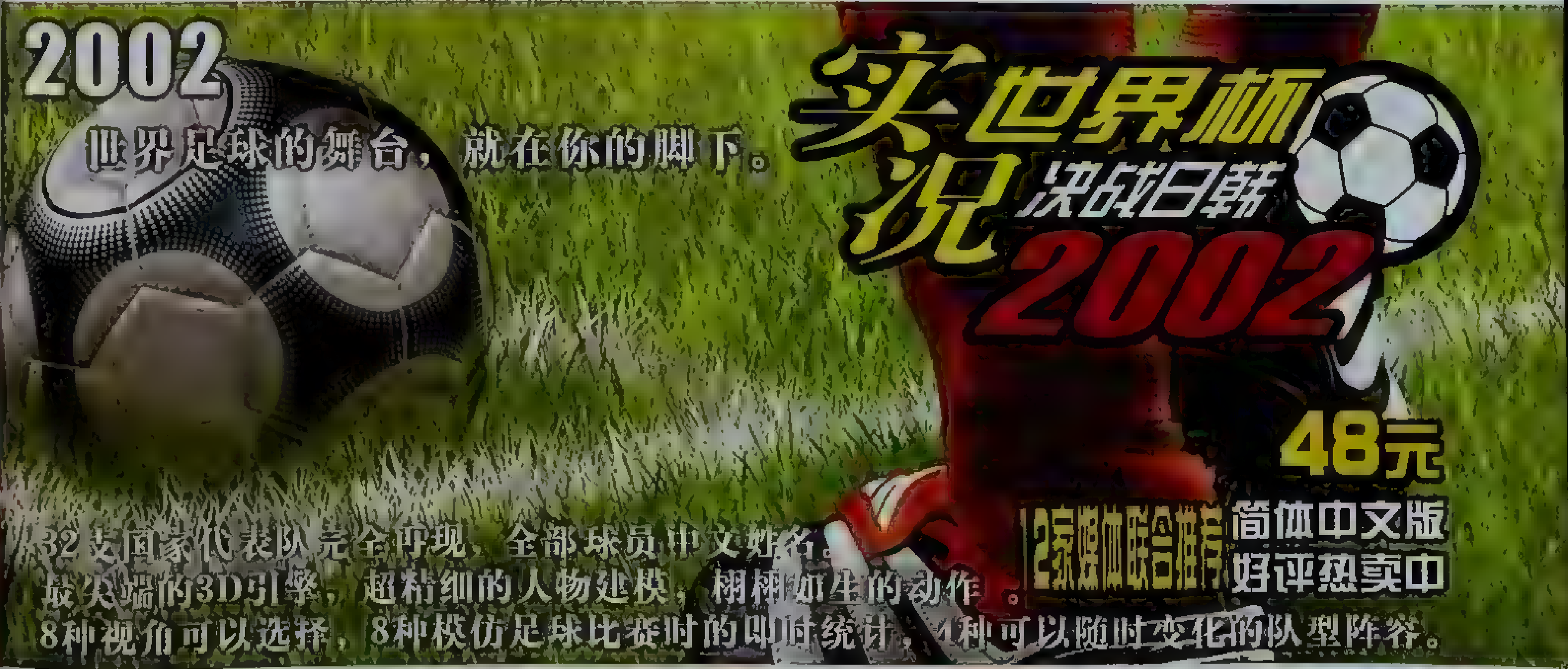
决战
网络游戏
官方网站：WWW.DROIYAN.COM.CN
无懈可击的矿物提炼系统
赋予勇士无比坚定的信念
当加以绚丽魔法的操纵系统
与强悍的自锻造武器升级系统时
保卫星球的使命，只剩下你的出征……
近期上市
客户端
（精装版）：38元
客户端
（简装版）：9.9元
晶合时代
北京晶合时代软件技术有限公司总经销 销售电话：(010)82634096 82634097
晶合软件销售连锁组织 传真电话：(010)82634088 决战官方网站：http://www.droiyan.com.cn
决战小组电话：(010) 64921670-1 传真：(010)64960762 新浪专区：http://games.sina.com.cn

千年
首届中韩
武林争霸赛
上乘武功
梦幻神器
极乐洞
武林霸业谈笑中
不胜千年一场醉
将于六月隆重举行
授权 ACTOZSOFT
代理 发行 亚联游戏 Asiagame.com
晶合时代
www.1000y.com.cn
北京北极冰科技发展有限公司
欢迎访问：www.asiagame.com
地址：北京市朝阳区北四环东路高原街二号北京文博大厦10层
邮编：100029
电话：010-84628118
传真：010-84625378

中华武术对抗西方魔法的3D网络游戏
游戏特色
武魂
详情尽请关注《武魂》官方网站:www.muhon.com.cn
中公网
www.cis.com.cn
中公网信息技术与服务有限公司
地　址:北京市朝阳区北四环东路高原街2号文博大厦10层1010室　邮　编:100029
联系电话:84625364/84625367　E-mail: muhon@cis.com.cn　传　真:8610-84630666
UZdream
www.uzdream.com

Edifier
"It's a Power Theater!"
漫步者系列多媒体音箱
Digital Audio Art
代理商

地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络：新天地销售部 传真:(010)62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042



精品购物指南 大众软件 《电脑爱好者》杂志社 电脑报 软件导刊 GAMESPOT 游戏天地

地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络：新天地销售部 传真:(010)62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

双星物语
简体中文版
Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION
游戏类型：角色扮演
大冒险开始了！
标准版
Falcom 完全新作
豪华限定版
69元4CD
超值献上！
热卖中
148元 4CD
限定发售!!
《双星物语》标准版（A B两版 内附五大特典）
特典一、"双星物语"超白金原声大碟
特典二、典藏版《伊苏Healing》
特典三、精美"双星"贴心手机饰带(A版或B版)
特典四、"双星"主题手簿(A版或B版)
特典五、全彩原画设定集
《双星物语》豪华限定版（包括标准版所有特典）
限定特典一、特大全金属制《双星物语》主题闹钟
限定特典二、《双星物语》主题手机支架
限定特典三、32开200页《双星物语—权威攻略指南》
赠
主题手机支架
手簿A或B版
主题闹钟
全彩设定集
贴心手机饰带A或B版
NIHON FALCOM CORPORATION
游戏类型：角色扮演
七星魔法使
简体中文版
35元
热卖中
15个具有高度动作性和挑战性的神秘任务
60种不同职业，感受精彩人生
80多种上古魔兽，战斗历程丰富多彩
五大元素120种超级魔法，法力无边
Falcom传说的名作真实再现！6月发售预定，敬请期待！
地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络：新天地销售部 传真：(010)62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042
英雄传说IV
朱红血
简体中文Windows版
Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION
游戏类型：角色扮演
8月
预定中
炫目，比阳光更甚；沉寂，比黑暗更深
英雄传说最新作，即将上市！
波澜壮阔的史诗，英雄传说卡卡布三部曲最终章揭幕
完全重新制作的剧情，内容更加充实，也更加令人感动
战斗场面焕然一新，画面更加绚丽多彩
地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络：新天地销售部 传真：(010)62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

Play! 家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
2002年7月号 总第85期

主　　管　中国科学技术协会
主　　办　科学普及出版社
协　　办　北京金伯兴电子技术有限公司
编辑出版　《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址　北京市海淀区增光路45号综合楼6[illegible]
通讯地址　北京813信箱
邮政编码　100037
电　　话　(010)68728137、68728138、68728139
传　　真　(010)68728134
网　　址　http://www.fcgm.com.cn
电子邮件　fcgm@fcgm.com.cn

主　　编　赵震东
常务副主编　[illegible]
编辑部主任　刘威
编辑部主任　梁华桥
编辑/记者　陈明辉　[illegible]　罗东东　周超
美术编辑　曾非　[illegible]

发行部主任　宋爱华
电　　话　(010)68728132

广告部地址：西城区德胜门外大街97号
广告代理　北京互动家园广告有限公司
电　　话　(010)68728133、68411807
电子邮件　ad@fcgm.com.cn

刊　　号　ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号　82-622
国内发行　北京市报刊发行局
[illegible]　1359M
国外发行　中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证　京西工商广字第0010号

印　　刷　利丰雅高印刷(深圳)有限公司
定　　价　8.80元

稿件授权声明

凡向本刊投稿并被录用，由本刊支付稿酬的稿件，均视为稿件作者同意以下条款：

1、文责自负。作者保证其拥有该作品的完全著作权(版权)，该作品不侵犯任何他人的著作权。

2、全权许可。《家用电脑与游戏》杂志有权以任何形式(包括但不限于纸媒体、网络、光盘等介质)使用、编辑、修改该作品，无须另行征得作者同意，无须另行支付稿酬。

3、独家使用。未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可，作者不同意任何单位和个人以任何形式使用(包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载张贴、集结、出版)该作品，著作权法另有规定的除外。

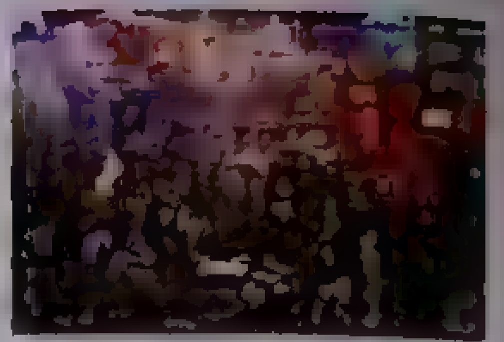
版权声明

本刊刊登的所有内容(除转载部分外)，未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可，任何单位和个人不得以任何形式使用(包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作品，著作权法另有规定的除外。

特别企划

36 明天的游戏世界
——E3'2002直击

每年一次的游戏盛会，让我们看看游戏界的"世界杯"——E3大展，带给人们什么样的惊喜。2002年的E3展上共有1000款以上的游戏正式对外亮相，包括PC、TV、Online Games在内，参展厂商大约有450家。



封面焦点

42 魔兽争霸III

42

常常有人(或者是网友、路人)问我一些简单的问题，比如"艾泽拉斯世界是怎么来的？""艾泽拉斯世界是什么样的？"不胜其烦，于是我把这些东西整理了一下，这篇文章将发表在下一期的《各月论坛》上，以普及历史知识和世界知识吧。

新闻探讯

网络游戏产业将大幅增长
有史以来成本最高的免费游戏
《重返德军总部》将出资料片
光荣新作六月发售
数款大作截图流出
NovaLogic再造"黑鹰"
"Strtech与Strategy First结成"铁血联盟"
暴雪作弊程序含有病毒
2002年WCG赛程公布

"困军敢死队"三度出击
Take 2重金再塑"英雄本色"
要想驱动DOOM3好马必须配好鞍
《最终幻想XI》登陆PC
任天堂新社长炮轰SONY

任天堂近期不"触网"
"玛丽奥"新作已在开发中

"最终幻想"遭遇网络危机
光荣发布本年度发展策略
大力推广XBOX 微软出血20亿
CAPCOM目前运作良好
SONY PS Award 2002大奖公布
PS2便携显示器问世

《雷场》光耀E3大展
《圣女之歌》声动游戏市场

天人互动完成"死亡任务"
目前正式签约"古龙群侠"

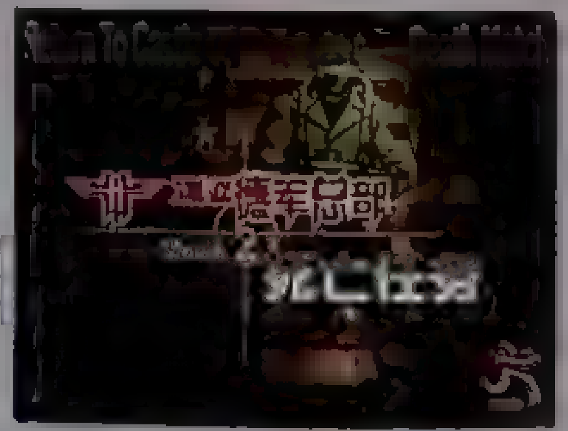
依星重组 全力进军网络游戏

"中关村"万人签名圆满结束
奴动工场虚拟赛车挑战赛
世纪雷神、万智源联手打造《新方世玉》
金属包装"照亮"《无冬之夜》
七月盛夏"橘子红了"

亚泉、鼎合联袂首发《小李飞刀》
寰宇掀起"八级风暴"
游戏 数码大展本月开幕
雷爵资讯正式进军大陆
游戏升格，日本"媒体艺术作品"下月来京展出
"魔兽"暑期全面登陆CS大赛再度展开

52 BTV"游戏文化"专家座谈会纪要
54 数字生活
——"美年达首届中国电子竞技大赛"纪实
56 国内游戏星运表
58 国际游戏星运表
59 中国游戏风云榜

46



网络帝国

60 网游月记：
——天国里有没有你爱的网游
62 E3'2002最受瞩目的八款网游大作
65 精灵
66 混乱冒险
68 深邃幻想
69 三国演义online 乱世出英雄
72 实话实说：魔界初探
75 科洛斯：暗黑魔影
——完整测试体验全攻略
80 魔力宝贝2.0
——人物经验面面观
82 决战 新兵速成手册
84 战场 经验谈

62

冒险之王

87 E3'2002 FPS游戏纵览
92 E3'2002 动作&冒险游戏纵览
96 奇幻游戏的世纪跨越
——从《博德之门》到《无冬之夜》
99 风之宿缘
102 大作批评
103 秦殇之全面评析
106 丁丁历险记
106 上海飞龙
107 沙丘外传
107 机甲斗神传：钢铁华尔兹
108 英雄传说IV朱红的泪
108 反恐特警
109 少林英雄之新方世玉
109 三国赵云传之纵横天下
111 圣女之歌 完全图解攻略
116 异形II 战斗技巧分析
118 全球行动得失谈

96

统者之道

120 赤焰帝国黄金版
122 勇士之王：步履蹒跚的复仇之旅
125 战争指挥官 行动准则

122

作为一款RTS，我们可以从《勇士之王》中看到很多超前的技术，这些技术可能会被越来越多的新游戏所采用，但这些技术从目前来看还需要相当一段时间才能大众化，因为全3D的庞大RTS战场是需要仔细考虑硬件表现能力以及程序运作效率的，像《勇士之王》的游戏运行效率，则只能令宏伟了战役构想处处受限。

操手大亨

127 商场大亨
128 模拟城市IV

运动极限

130 急速逼近
——AutoChina'2002玩家印象集
134 万智风云录[1~4]
138 篮球2003

130

对于喜爱竞速游戏的玩家来说，速度与名车是他们在虚拟空间中追逐的目标。非常幸运，他们比普通人能够更深刻地领悟到一辆跑车的内涵，不过要说真正的接触这些速度宠儿，却不是一件轻易的事情。这次的北京国际汽车工业展览会，提供给我们一个机会。

软硬兼施

140 Net MD全面来袭—SONY MZ-N1试用手札
143 GeForce4 MX驱动大测试
147 淡妆浓抹总相宜—LG两款显示器新品
148 智能备份—轻松备份个性化设置信息
149 本月资讯速递

140

超人码头

152 高校事件(续)
157 老鸟坐堂
160 家游吧
159 秘集市
魔兽争霸II 混乱之治
奇迹时代II
USAR职业极速大赛
模拟人生 燃情约会
异形大战铁血战士II
勇士之王
战争指挥官

广告索引

封面	奥美电子	12	第三波	28	中公网	65	游戏橘子
封二	游戏橘子	13	第三波	29	漫步者	67	游戏橘子
封二	游戏橘子	14	第三波	30	新天地	[illegible]	智冠
内二	寰宇之星	15	第三波	31	新天地	70	智冠
内二	寰宇之星	16	东方飞马	32	新天地	71	智冠
封二	寰宇之星	17	华义软件	33	新天地	74	国研电子
1	寰宇之星	18	先进珂硕	37	网星科技	75	国研电子
2	天人互动	19	网龙公司	39	网星科技	77	国研电子
3	天人互动	20	世纪雷神	41	[illegible]	79	国研电子
4	天人互动	21	世纪雷神	43	网星科技	86	京游展会公告
5	天人互动	22	连邦软件	45	[illegible]		金山
6	美国艺电	23	连邦软件	47	网星科技	110	第三波
7	金山公司	24	电脑爱好者	49	网星科技	120	金服电子
8	硬中硬	25	上海外经贸	51	[illegible]	121	金服电子
9	欢乐亿派		商务展览公司	53	[illegible]	164	育碧软件
10	奥美电子	26	亚里公司	55	网星科技	封三	育碧软件
11	第三波戏谷	27	亚联游戏网	63	游戏橘子	封底	亚联游戏网

简单游戏

明天的游戏世界

2002直击

文/闲城

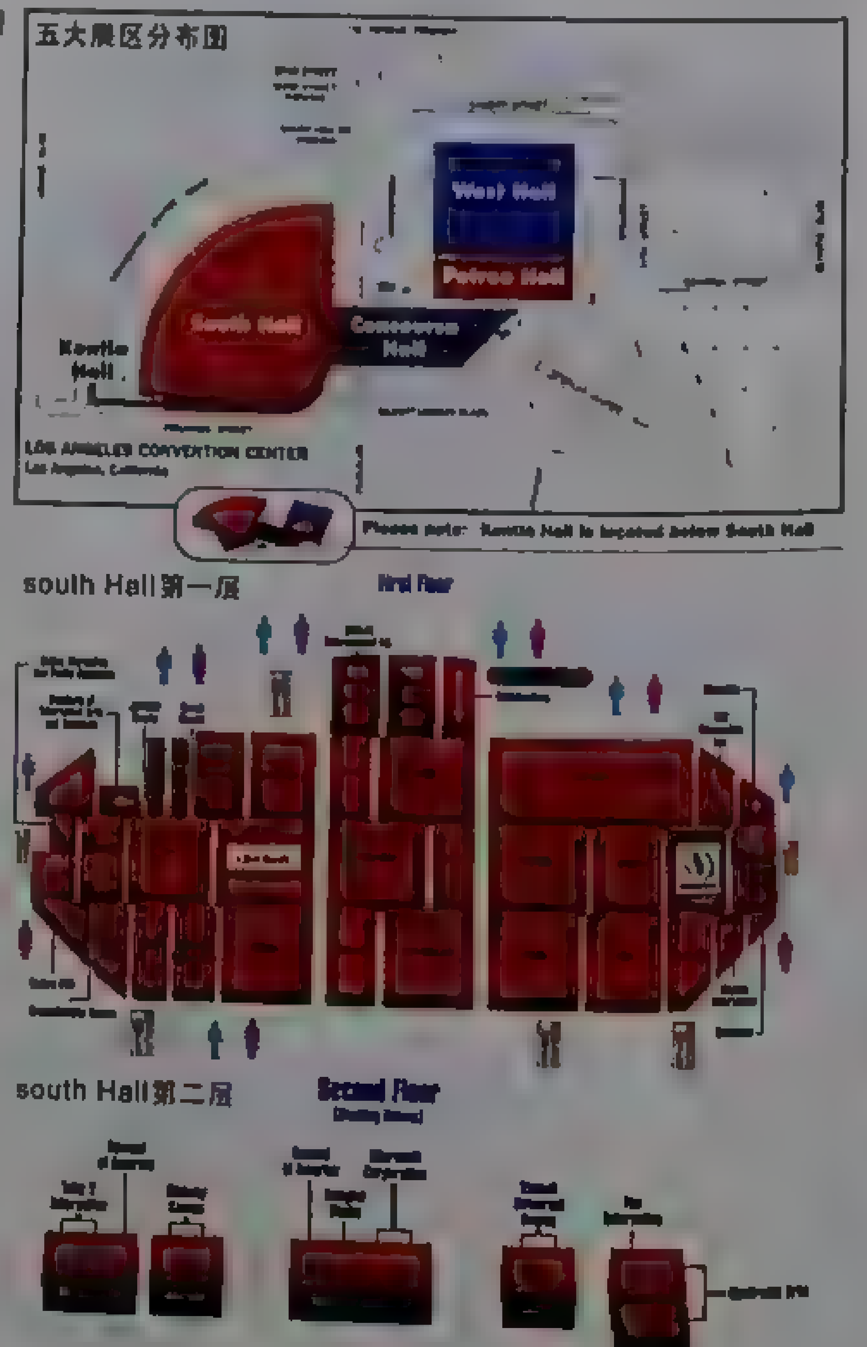
作为一个狂热的游戏迷，到美国看看游戏界的"世界杯"——E3大展，同样给人以"心跳"的感觉，相信你或多或少地知道E3大展的情况，如果你没有听过，那真的很OUT（落伍）啦，"平生不到E3展，便称Game迷也枉然"。E3大展全称为Electronic Entertainment Expo（电子娱乐大展），集英文名字中前三个"E"字而简称"E3"。数一下，今年已经是第8届的E3大展了，在过去的7届中，规模一次比一次大。这次的展会也是一连3天，从5月22日至5月24日，地点仍是美国洛杉矶会展中心。根据E3主办单位IDSA的统计，2002年的E3展上，共有1000款以上尚未正式对外公布的PC、TV、Online Games陆续在E3展上现身。而今年参展的厂商大约有450家（去年大约是400家），其中的50家还是第一次参展的厂商，其中也包括中国的一些知名游戏公司。为了容纳这些来自世界各地的游戏开发商及制作公司，让他们有更好的环境展示游戏的最新进度或公布公司最新的计划及动向。大会共分为五大展区，其中主要的是South Hall（南展区）和West Hall（西展区），还有另外三个Petree Hall、Concourse Hall和Kentia Hall。

South Hall第一层的热点厂商，包括微软（Microsoft）、美国艺电（EA）、育碧软件（UbiSoft）、TAKE 2、Capcom等等，大家可以从摊位分布图中看到他们分布的位置，当然，我更关心的是他们带来的游戏大作。

第一幕：南馆

微软：用XBox Live一决胜负吧！

我最感兴趣就是微软公司，因为他们既有XBox游戏，又有PC游戏。来到会场东北面的微软展场，其布局相当合理，数字感很强，当然还有漂亮的MM啦。这次微软主推是XBox及相关游戏，可以看到微软为XBox举办了一系列的活动，包括演讲，表演、小礼品的赠送。我留意了一下展台上的海报，主要突出的是XBox游戏和包括《地牢围攻》在内的几款PC游戏，我在这里转了几圈，发现了不少新作。



微软游戏部门总裁Ed Fries的一番讲话，主要讲述的就是XBox未来的发展计划。我们都知道，XBox目前在美洲和欧洲都有不错的销售成绩，只是在日本销售得很一般，不过总体来看发展还算可以，微软于是打算加大游戏方面的投资，这次他们想到了网络游戏。据Ed Fries介绍，XBox为进军网络游戏市场，将投入数十亿美元（真是财大气粗呀），开发XBox Live平台。再加上Sony的PS2、任天堂的Game Cube都已宣布推出网络游戏，网络游戏俨然已成为游戏机市场下半年的主要角逐之地。

虽然基于游戏机平台的网络游戏还是一个比较虚的概念，但微软表示，XBox在支持上网功能后，所扮演的将不只是娱乐角色，还包括电子商务的重要平台。就目前来说，XBox是游戏机中唯一内建以太网卡，不用外接设备就可以上网玩网络游戏的主机。而微软因应宽带时代的来临，早就规划进军网络游戏市场。微软迟迟未出手的原因，在于后端的平台及收费机制尚未成熟。因此必须投入更多资金，建立完善的网络游戏平台，甚至让这个平台可以跨其它平台如PC或PS2，才能达到虚拟世界无国界的理想。微软进一步表示，网络游戏确实是XBox下半年的重点，在下半年就会推出XBox网络游戏。预计XBox的网络游戏收费机制，约与目前PC网络游戏接近。但新的XBox Live平台还需要更进一步的拓展才可以成熟。在展场上还看到了一款基于XBox的全新配件，它可以允许玩家通过网络进行聊天，大家可以看看下图，很快就可以通过XBox来聊天啦！

大谈了XBox的宏伟发展蓝图之后，我们不妨来看看微软摊位上各台主机中展示的游戏作品吧，有不少让大家听起来就心动的，Go！

坐上你的《疯狂的士III》
Crazy Taxi 3. High Roller

游戏的主题不变，你搭载客人，尽快地把他们送到目的地，完成速度越快，挣的钱越多。为了增加金钱，你可进行斜坡跳跃，如果你完成了这些特技动作，乘客会给你更多的钱。游戏的重点仍是速度和金钱。从游戏演示中可以感觉到控制很容易上手，扳机键控制速度和刹车、面板键控制车辆移动和特技动作。展示的画面也很好，车辆本身有实时反射和亮点效果，而且细节逼真，其中有几段不错的场景可见大量的行人、车辆，而且地形多变，有丛林，有沙漠。这款作品目前计划今年夏季时面向XBox主机平台推出。

配上你的《合金装备II Substance（Metal Gear Solid 2 Substance）

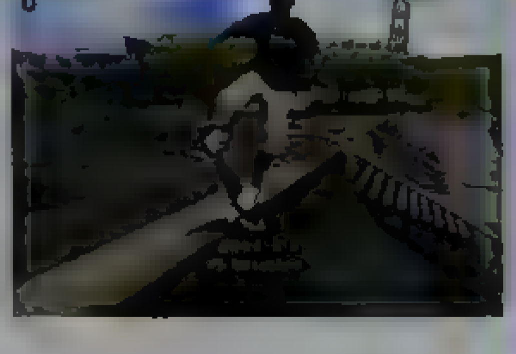
有名的《合金装备》系列的最新版，由Konami制作推出。在新版中除了新增大量VR（虚拟）训练关卡、五个分支剧情外还会加入很多小游戏，滑板正是其中的一个小游戏。试着联想一下操纵若索利德在军舰上耍滑板的情景吧，可别翻下海去呀。该游戏目前预定11月推出，除了预定将在XBox推外，Konami也有在PC和PS2上推出这款游戏的打算。

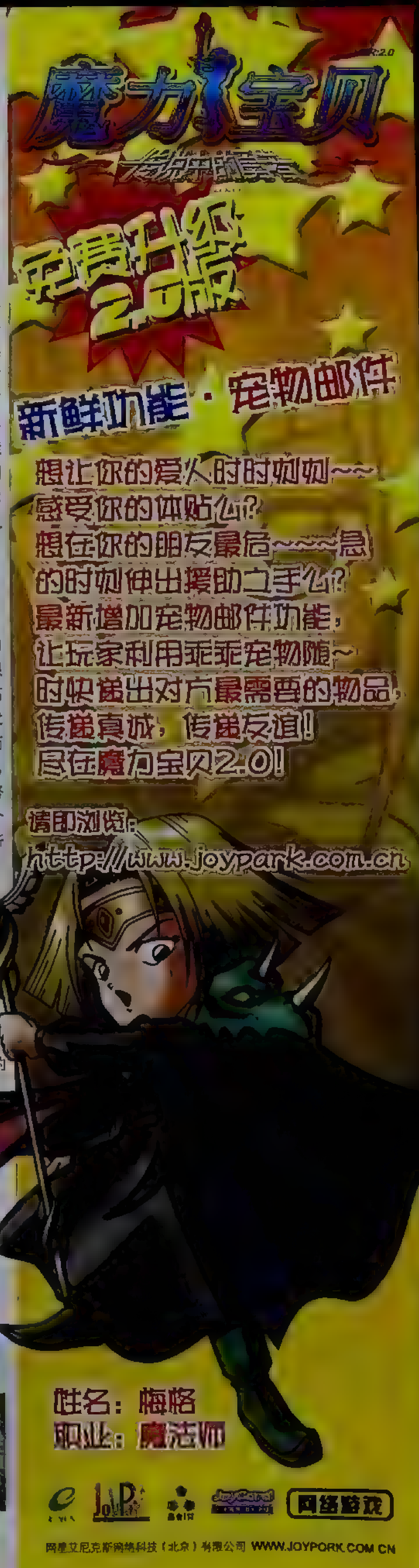
感受惊吓的《事件》（The Thing）

当展示《事件》这款游戏的时候，我就感觉到这是一款惊悚类游戏，从展示画面看，无论音效还是与魔兽紧张而激烈的作战都让你身冒冷汗。故事讲述一些科学家在南极洲的一座冰山下，无意中发现了一艘外星舰艇，接下来恐怖的事件就发生了。奇形怪状的魔兽一涌而出，还来不及思索，糊里糊涂地，这些科学家就一个个受到袭击而死亡。后来，军方的拯救小组终于来到那个南极基地，准备调查那班科学家的神秘死亡事件。你将率领一支行动小组去演译你们的英雄故事。队员们的职业分为三大类——Engineers（工程师）、Medics（医生）和Soldiers（战士）。工程师懂得开锁、操作计算机、激活动力装置和最重要的保存游戏，而医生的作用相信也不用多讲，就是治疗队友，因为游戏里的药箱并不像同类型游戏般那么容易获得，医生就变得很重要。而战士则是拥有强大火力的家伙，对付异形事半功倍。我也向开发小组咨询了一下，他们表示打算把小组的人数定在3个至5个，你可以命令你的小队，但不是使用强制手段，大多数是需要你使用技巧。首先你要保持他们的安全，接下来他们就会信任你，这样方能消除他们的恐惧状态。每一个角色都有他们的独特的人工智能，这就需要你根据不同的特点来实行相应的方法。比如医师害怕黑暗，那就尽量保持他在工作的时候时明亮的。为了获得士兵的信任，大胆的出示给他们手枪和其他武器。复员虚弱的士兵，就能显示出你在时刻照顾他们。遇到困难的是事情和棘手的问题，你挺先而出，他们就会在内心理佩服你。

跳上你的《托尼霍克极限滑板IV》（Tony Hawk: Pro Skater 4）

《托尼霍克极限滑板IV》的演示配合了特大屏幕，而且有很多实物模型，我的情绪立即就高涨起来，想当年PS版本的三代就被GAMESPOT评为满分。而最新的四代增加了不同的场景，每个场景都有其特点。你只有努力提高自己的技术，完成一个个看似不可能的任务，才能得到所有的场景。你通过完成不同的任务来提高自己的技术，包括速度、平衡、跳跃等等。只有不断提高自己才能完成更多的任务，只有完成更多的任务才能获得提高能力，任务与能力之间结合相当紧密。而且游戏的得分系统也相当严谨，得分会根据玩家完成技巧的时间的增加而增加，但如果不幸失误的话，前面的努力会付之东流。另外如果玩家在同一场景中，使用同样的技巧次数越多，得分相应也会不断降低。

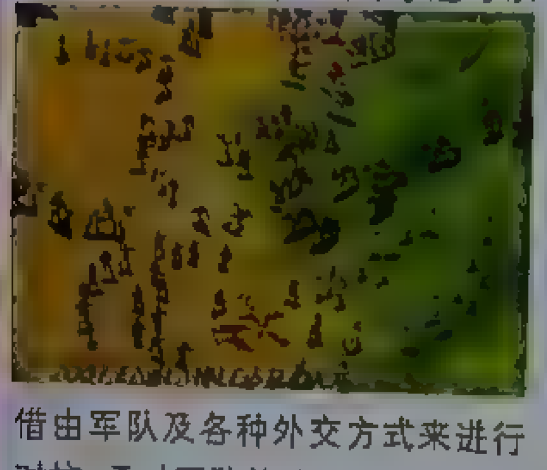




轻松踩一轮
（Toxic Grind）

刚看完滑板的展示，另外一部运动类的作品来自 THQ 公司，展示中可以看到这是一款跨平台的未来越野脚踏车游戏，游戏设定在公元 2097 年的未来纽约市，你骑着搭配未来科技的越野脚踏车，在异想天开的未来世界做出超乎想象的花式动作，是未来世界最炫的流行运动。我看到游戏收录了 14 个未来都市舞台，每个舞台设计登非常的有创意，不管是雷电舞台、无重力舞台，在这些诡异的游戏场地，你能做出更多超乎想象的花式动作。这部游戏预计秋天推出，并有 XBox 和 NGC 版本。

当然，除了 XBox 外，Microsoft 还将继续发展 PC 游戏市场，这次在 PC 展台上可以看到最新的模拟飞行作品《战斗飞行模拟Ⅲ》（Microsoft Combat Flight Simulator 3），最备受瞩目的还是上年已经在 E3 中亮相的即时策略大作《神话世纪》（Age of Mythology）。其实这款作品之所以备受注视，因为它系出名门，由《帝国时代》的开发小组 Ensemble Studios 一手制作，所以可以称得上是之前传为《帝国时代Ⅲ》的最新力作，在这款作品中，你是可以



借由军队及各种外交方式来进行对抗，通过军队的等级提升及经济加强，就可以使国家的国力增强。而经济的管理方式，除了有基本的资源收集外，还包括了贸易。你还可以召唤神祗及 20 种以上的神兽来帮你。游戏中涵盖了埃及、希腊、挪威等三个拥有古老历史的文化，其中又划分为 9 个小文明。

Capcom：恐怖、格斗真精彩！

在微软的展台上转了几圈，我的视线转移到旁边的 Capcom 公司，它最有名的当然就是"生化危机"系列啦，当然还有那"街头霸王"，都是大家熟悉的，海报上也大多数围绕着这类型的游戏，不过浏览了一下，你还发现了不少新的有趣作品。

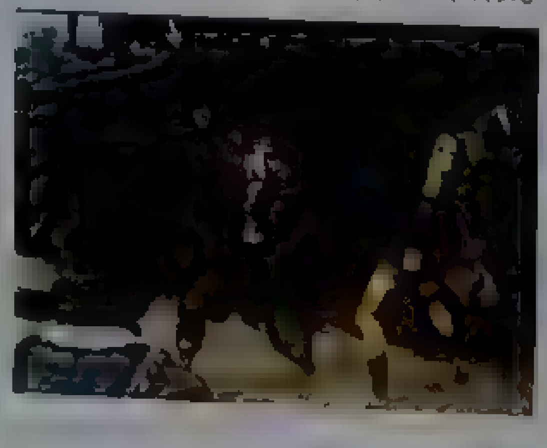
《恶魔会哭Ⅱ》
（Devil May Cry 2）

Capcom 展台上正式公布了科幻动作冒险游戏《恶魔会哭》续集的情况，在二代中，你将再次扮演一头超酷白色长发的半人半魔 Dante。此外，还有一个尚未命名的短发女英雄也可以控制，她的武器是飞刀。不过，这位新主角的情节是否和 Dante 有所不同，尚未透露。据 Capcom 表示，整个游戏将加入大量的户外场景，例如暗黑都市风景和不祥之兆的欧洲小镇。主角 Dante 也将在原有的装备上增加新的武器，特别值得一提的是新的格斗技能，可以在游戏中不断学习而掌握。Dante 的"devil trigger"系统在二代中也得以强化，一旦满足条件，他可以变身成更加强

大的恶魔，拥有更多的杀人新技能，非常残忍。Capcom 还指出，新游戏将增加了很大的难度，会根据你的水平自动调整游戏关卡，这一点与去年的射击游戏《英雄本色》（Max Payne）非常相似。《恶魔会哭Ⅱ》预订 2002 年底在 PS2 平台上推出。

《鬼武者Ⅱ》
（Onimusha2:Samurai's Destiny）

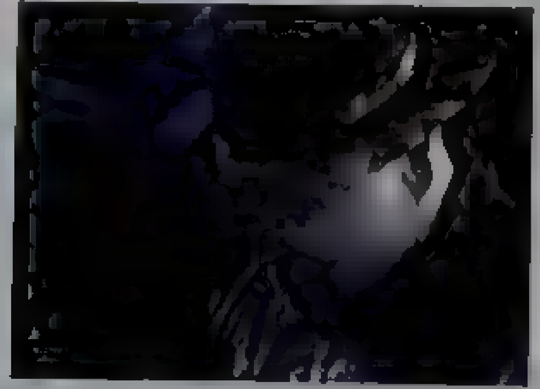
如果觉得刚才的冒险游戏还不能满足你，那么"鬼武者"一定可以。这是 Capcom 为 PS2 开发的动作冒险游戏，故事背景设定为战国时代的日本。游戏所使用的系统和该公司的另一著名系列游戏"生化危机"（Bio Hazard）极为相似。



《鬼武者》一代是第一款销售破百万盘的 PS2 游戏，而二代也就让我相当好奇了。从 E3 中看展示中的《鬼武者Ⅱ》，可以看到游戏中将会加入一个和亲密度有关的新参数，这里所称的亲密度是指主角和各伙伴之间的关系。游戏中，你在接受其他伙伴所赠送的物品时的态度将会影响到和其他人之间的关系。同时，你是否能够给当地回赠物品给对方也会影响到双方的信赖关系。此外，每个伙伴的表情都会随着亲密度的变化而改变。就另一个角度来看的话，这就好像是为游戏加上了恋爱养成的要素。而且，亲密度的变化据说还会影响到游戏的最终结局。

《钟楼Ⅲ》
（Clock Tower 3）

《钟楼Ⅲ》的展示配合背景的布置显得特别恐怖，也有些眼前一亮的感觉，作为恐怖游戏经典最新续篇，Capcom 表示《钟楼Ⅲ》将开创游戏史上恐怖新境界，超过 200 人的开发阵容，显示 Capcom 对这



款游戏的重视。游戏的舞台发生在 1900 年伦敦，这个古老的雾都因为一连串的神秘杀人事件而让人人自危，但伦敦郊外一位少女却常常因为恶梦惊醒，甚至看到一些不可思议的神秘事件，渐渐卷入背后的神秘事件中。

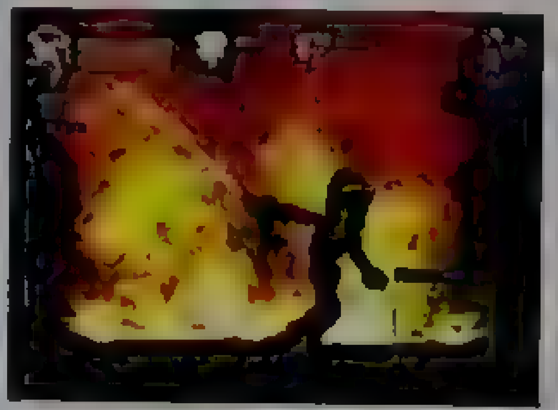
《生化危机 0》
（Resident Evil 0）

其他的作品或者还激动不了你，但今届 Capcom 的重头戏《生化危机 0》绝对可以吸引拥有 GameCube 游戏机的玩家们。不过 Capcom 暂时只发放了数张游戏画面，对战斗模式、新增功能等各方面资料都守口如瓶，已经知道的最大突破是，你可以自由切换两名主

角 Rebecca Chambers 及 Billy Cohen。在以往系列中，角色切换总是自动进行的。

《龙战士》

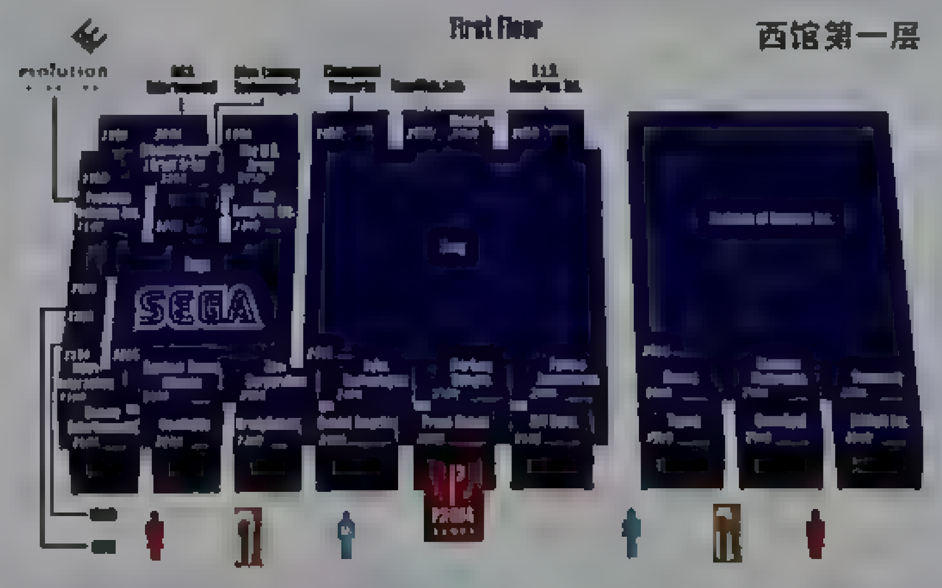
让我有点惊喜的是《龙战士》这部作品，因为它原来没有出现在 Capcom 的游戏名单中。这款作品以全 3D 方式表现，加上类似 3D 卡通方式营造出不同的质感。同时采用了一套新的"PETS"系统，让你能携带游戏场景中的对象，如放在桌上的刀剑、挂在墙上的装饰等进入战斗中，感觉十分有趣。另一个"COS"故事分支系统则是依据你游戏进行的发展、选择的不同，甚至加入伙伴的差异，影响到游戏故事进行的分支发展。



其它知名电脑游戏厂商也带来了诸多新作，包括 Activision 的《蜘蛛人》（Spider-Man）、《重返德军总部》资料片（Return To Castle Wolfenstein: Enemy Territory），Eidos 的《盟军敢死队Ⅲ》、《古墓丽影．黑暗天使》（Tomb Raider: The Angel of Darkness），Infogrames 的 40 余款游戏中的《文明Ⅲ世界之旅》（Civilization 3: Play the World）、《虚幻Ⅱ》、《虚幻竞技场 2003》（Unreal Tournament 2003）、《热力云斯顿Ⅱ冠军之路》（NASCAR Heat 2: Road to the Championship），UbiSoft 的《雷曼Ⅲ》（Rayman 3: Hoodlum Havoc）、《虹彩六号：掠夺之盾》（Rainbow Six: Raven Shield）和一款漫画风格的 FPS《XIII》，美国艺电的《模拟城市Ⅳ》（SimCity 4）、《模拟人生网络版》(The Sims Online)、《极品飞车之热力追踪Ⅱ》(Need for Speed: Hot Pursuit 2)、《荣誉勋章．反攻前线》(Medal of Honor Frontline)、《特技飞车》（Freekstyle）、《指环王双塔奇兵》、《007 占士邦：夜之火》(James Bond 007: NightFire)，Sierra 的《霹雳小组．都市正义》（SWAT: Urban Justice）、《反恐精英：冰点危机》（Counter-Strike: Condition Zero）和 XBox 平台的动作游戏（Malice），LucasArts 的角色扮演游戏《星球大战．共和武士》（Star Wars: Knights of the Old Republic），Blizzard 的《魔兽争霸Ⅲ混乱之治》（Warcraft 3: Reign of Chaos）和《魔兽世界》（World Warcraft），TAKE2 的《英雄本色Ⅱ》（Max Payne 2）、《奇迹时代Ⅱ》（Age of Wonders 2）、《隐藏与危险Ⅱ》（Hidden & Dangerous 2）。有关这些新作的介绍，家游杂志另有详细介绍，在此就不再浪费笔墨了。

第二幕：西馆

西馆集中了大部分的电子游戏厂商，从整体风格上看，西面的场馆显得更热闹些，毕竟游戏机玩家的数量要比 PC 玩家的数量多嘛。在西馆中最大的展台是任天堂（Nintendo）的，而 SONY、SEGA 的展台次之。

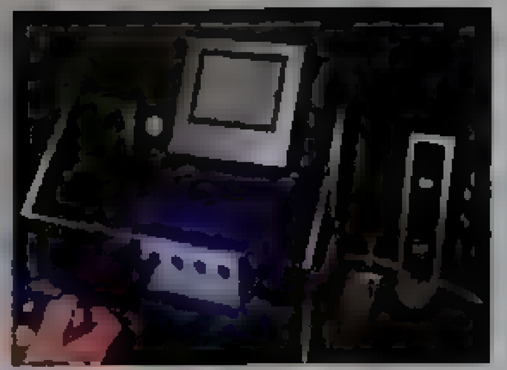


西馆第一层

任天堂：就靠强大的 GBA

任天堂（Nintendo）的展厅经过精心的设计，风格很清新，其中主推的产品当然就是 GameCube 主机及 Gameboy Advance（GBA）。其中 GameCube 将与 PS2 与 XBox 进行同台较量，就目前来说，GameCube 凭借较低的价格和精品游戏已经取得了一定的成绩，任天堂表示将进一步加强 GameCube 游戏的开发。另一方面，由于在掌上游戏机市场 GBA 已经占了主导的地位，任天堂会进一步推出不同型号的 GBA，同时在这个平台上推出新的作品。

与此同时，任天堂公司也公布了一系列针对 GameCube 和 GBA 开发的硬件，令人大开眼界，首先出场的是一款 Game-



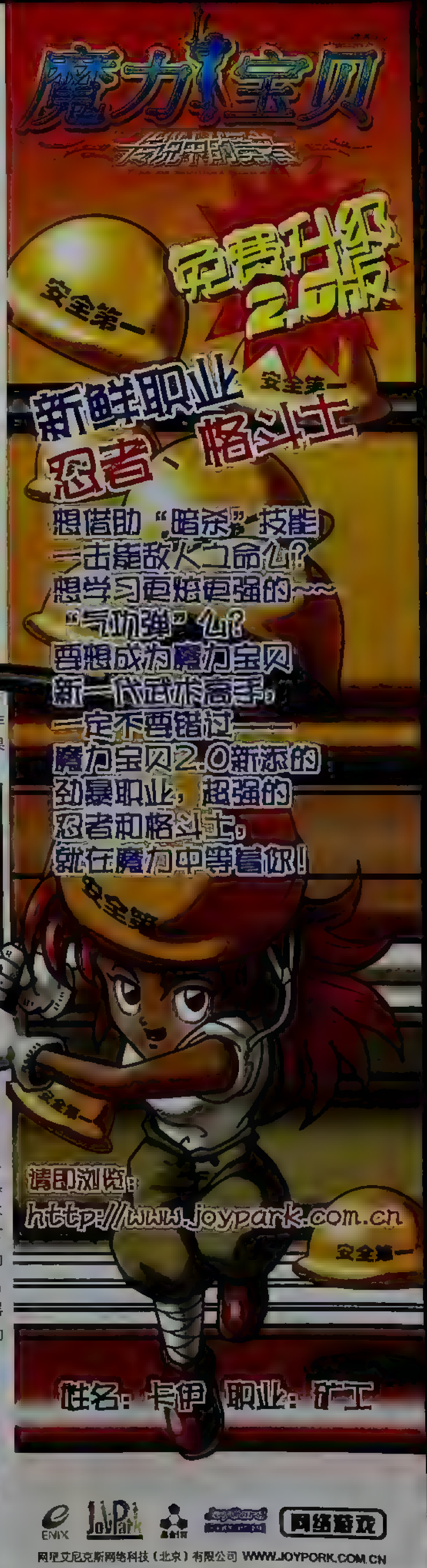
Cube 的专用液晶屏幕，大约 5 英寸的 LCD 显示器摆放一个角落中供人参观。样子看起来很可爱喔！任天堂的一位发言人透露，该显示器的详细规格会随后公布。

还有一款专门为《梦幻之星网络版Ⅰ&Ⅱ》设计的 GameCube 键盘。这是任天堂方面首次展示的集合了手柄功能的 GameCube 专用键盘。从外观来看，这个键盘更像是一个特大号的游戏手柄，键盘的两边各有一组方向控制盘，可以像使用普通手柄一样自由游戏。另外，该键盘的键位比正常的键盘要稍小一些，但是打起字来却非常舒适灵活，很适于《梦幻之星网络版》这样的网络游戏。

在游戏方面，任天堂因为想为 GameCube 造势，于是早在 E3 之前就表示要展出一系列的新游戏以加强声势。包括《马里奥》、《萨尔达传说》等极品游戏。果然，在 E3 中我就看到了对应 GameCube 主机的游戏《马里奥派对Ⅳ》（Mario Party 4）。这款游戏依然使用大家熟悉的桌上型游戏主题，提供了大约五十种新的迷你游戏。还有一个生日主题，参加生日派对的所有角色互相竞争看谁能获得礼物。最后还有一个放大缩小系统，你可使用寻找到的物品变大或变小来进入不同的地区。马里奥、路易等大家熟悉的角色都将出现在游戏中。

除了《马里奥派对Ⅳ》之外，任天堂公司还宣布了 GameCube 游戏《超级阳光马里奥》。这款游戏可被视为是《超级马里奥 64》的后续作品，具有新类型的操作风格。故事很简单，马里奥到一个岛上度假，但发现岛被破坏了。马里奥被错误地指认为罪犯，被要求恢复岛上以前的情况。在探索过程中，马里奥将遇到桃子公主等大家熟悉的角色。操作上最明显的变化是马里奥背上的水炮，这个武器有多种功用，可进行清洗，还可作为喷气枪使用。超级阳光马里奥的画面相当漂亮，动作流畅平滑，水模糊、光影等效果更增强了游戏的画面表现力。

此外，GameCube 主机上的游戏《萨尔达传说》（The Legend of Zelda）也让人关注。该游戏在操作上类似于 N64 版本，使用同样的锁定系统，使用右侧位键可封挡敌人的攻击。主角林克（Link）可以进行跳、爬、拾取等动作。在展示了黑暗地宫中的一些敌人后，宫本茂透露说林克在击败敌人后可拾取敌人的武器。收集敌人的武器成为游戏中的重要部分，因为一些区域需要敌人的武器才能到达。萨尔达传说给人的



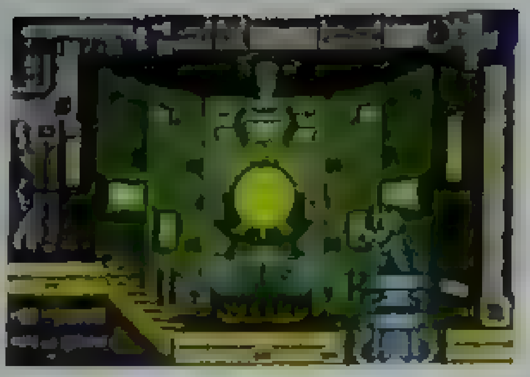
感觉象一部动画电影，游戏中的所有对象都具有平滑的动作，而且还有火把接近镜头时热干扰等特效。萨尔达传说目前计划明年2月份发售。

除了 GameCube 之外，任天堂的另一颗巨星当然就是在市场上独当一面的掌上型游戏机 Gameboy Advance，在全球的销量已经超过一千万台，可见其强势。在这次的 E3 展中，任天堂除了展出大量的 GBA 游戏之外，也宣布了 GBA 游戏生产成本调低，这样，北美 GBA 游戏机有机会由原来的 29 美金降价到 19 美金，对玩家来说绝对是个好消息啰！

如果你已经拥有一台 GBA，那么怎样可以扩展它的功能呢？在 E3

大展中我们也找到了答案。首先，我们能让 GBA 摇身一变成为数字相机，不过该产品没有得到任天堂官方认证。这个名为 "GameEye" 的非官方 GBA 相机套件，能让你的 GBA 摇身一变成为简易型数字相机，另外任天堂还有针对这个相机套件开发的一款 GameCube 游戏《Stage Debut》，通过 GBA-GameCube 联机能把拍到的大头照，直接套在游戏的 3D 人物脸上，让你也能当个游戏英雄。

更让人吃惊的是，一家香港厂商公布了他们针对 GBA 开发的电视套件，让你的 GBA 也能看电视。这个 GBA 电视套件的使用方式是通过无线电视讯号收波器，使 GBA 也能接收电视讯号与广播，两颗 A3 电池能连续接收 180 分钟的广播与 90 分钟的电视讯号（包含 NTSC 与 PAL 制式）。预计六月推出，售价 70 美元。



当然，GBA 对应的游戏非常多，基本上一些有名的作品都改到了 GBA 版。例如 UbiSoft 在 E3 展宣布他们已经从 Eidos 取得合法授权，将在 GBA 平台上面推出《古墓丽影》的游戏。在这个新签定长达二年的合约中，UbiSoft 取得在 GBA 平台上面推出《古墓丽影》系列游戏的独家授权，而正式游戏预计在今年的圣诞节佳期上市。当然，除了移殖的游戏之外，在我们这次的 E3 大展中也看到了一些新作。

值得注意的是《Metroid Fusion》GBA 版，这款游戏相当迷人，通过各种各样的多人模式，你可以享受到更加新鲜的玩法和乐趣。尤其画面表现得非常酷。而且每一关都有其独特的画面背景。而且游戏很易上手。游戏主角需要采用灵巧的办法爬过墙壁和高高的梯子。不过这些动作只需要几个快击键来完成，如 "L" 可以按照任意方向射击，"R" 可以控制敌人猛烈攻击。

SONY：游戏界的霸主

这次 SONY 公司的展台就在任天堂的旁边，SONY 展台的布局保持其一贯的数字感特色，宣传海

报围绕着 PS2 的游戏大作展开。在这里，也可以听到很多关于 PS2 的消息。

在上年，SONY 公司就与美国 AOL 合作发展 PS2 的网络化计划，而在 E3 中又收到有关的最新消息。说在今年，美国 SCEA 将会推出一部 PS2 专用的 Network Adapter，而这部 Network Adapter 更会对应宽带网络，令 PS2 的机能进一步提升，足以弥补原来网络游戏支持上的不足，可以与 XBox Live 计划相抗衡。

在 PS2 的外设方面，在展台上可以看到一个有趣的产品，由 NYKO 科技公司展示的可以吹出冷气的游戏手柄。该产品的主要是防止由于汗水导致手滑，即使在"手里捏着一把汗"的紧张场面也不必担心失手走麦城。该产品内置风扇。解说员用喷雾器给用户喷湿双手，让其感受来自游戏手柄的丝丝凉风。打开游戏手柄上的开关以后风扇会持续转动。

在游戏软件方面除了上文中提到的对应 PS2 的大作之外，在展台中也看到了不少精彩的作品，其中 Capcom 公司在 E3 上宣布了把格斗游戏《Marvel vs Capcom 2》转入 PS2 和 XBox 主机平台的计划。这些游戏应该和已经推出的

DC 及街机版本差不多。《Marvel vs. Capcom 2》是 Capcom "Versus" 系列的最新作品，游戏中经典的 Capcom 角色将和漫画英雄展开对抗。

除此之外，PS2 版《魂斗罗·震撼战士》（Shattered Soldier）受到了大家的关注，虽然这次由全 3D 多边形构成画面，但玩法却是最原始的横轴滚动动作模式，超炫

的画面表现加上让人感动的玩法，这就是名作归来的魅力。这款作品除了有 PS2 版之外，也会有 NGC 版本。

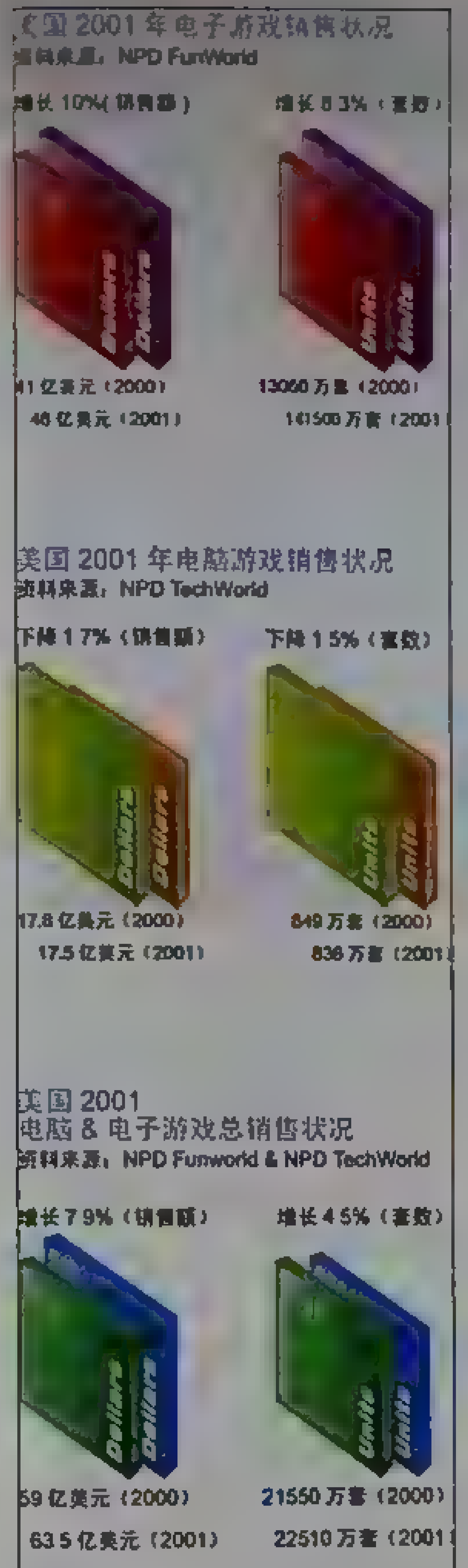
至于 Konami 恐怖游戏经典《寂静岭Ⅱ》更是让人惊喜，二代的时候分别在 PS2/XBox 上好评发售，没想到这次 E3 展 Konami 突如其来公布最新作，连画面也公布了。就目前公布的画面看来，这次游戏光影表现、贴图及怪物的 3D 模型都建构得非常细致，感觉更恐怖、更值得期待！

还有上一年备受瞩目的《卧虎藏龙》，这次 E3 大展终于发布了游戏版的最新图片，这款对应 PS2 的 3D 动作游戏，把电影中的情境维妙维肖的重现在游戏中，不管是李慕白、俞秀莲、罗小虎、玉娇龙等，都活灵活现在游戏中展现英姿。

最后来看的是一款 PS2 的最新游戏《机动战士高达战记》，这是一款 3D 机器人对战游戏，玩家能操控钢弹与吉翁公国展开殊死战。而这次《机动战士高达战记》不同前几代作品的单打独斗，着重小组作战的默契，你是作战小组的一员，执行战斗任务必须依照战斗指示行动，以"全员战斗"为最大前提。另外游戏也支持双人对战，画面以二分割方式表现，你能从 30 多位角色中选出自己喜欢的人物参加战斗。这款游戏预计 8 月推出。

第三幕：其它花絮

一口气走了几个展馆，带大家看完了来自微软的 XBox、任天堂的 GameCube、SONY PS2 和 PC 上的精彩产品及作品介绍，大家是否觉得满意呢？在大会期间，美国互动数码软件协会（IDSA）发表了有关美国人玩游戏的最新调查报告，归纳指出玩游戏已成为美国人生活不可或缺的一环。报告的数据显示，普通家庭每星期会花上 10



至 11 个小时玩游戏，相比去年多出了 1 个小时。而平均每个家庭都有两个家用机玩家以及 2.5 个电脑游戏玩家。再者，报告指出越来越多玩家迷上 OnlineGame。被访问的玩家当中，有接近 24% 喜欢 OnlineGame，与去年同期相比增加 5%。以其它媒介享用游戏的比率亦大幅增加，通过手提游戏机玩游戏的有 32%，钟情手提电话上的迷你游戏的有 12%，尚有 5% 利用 PDAs 玩游戏。预料 GBA、GameCube、XBox 的进一步普及将会对美国人的生活模式有更大的影响。

第四幕：闭幕

很快，精彩的 E3'2002 又告一段落，作为一位游戏爱好者，我也不便发表什么总结性的话语，但有几点是我的所感所想。现在，PC 游戏的发展不断向图像精美化、3D 化发展，近几年来传统的游戏类型限制被逐步打破，新出台的游戏基本上已经是各类玩法的集合，游戏制作者们也试图创造更多的玩法来吸引玩家，目前他们把握"网络"这点来不断开发更好的网络游戏。而在电子游戏方面，XBox、GameCube 和 PS2 已经展开正面的较量，毫无疑问，目前 PS2 有 1000 多万台的占有率已经让它占有了先机，但是 XBox 强大的硬件性能及微软的强大支持使其后劲不可忽视，还有就是 GameCube 的精彩大作，都会使家用游戏机市场有精彩纷呈的一幕，而他们未来发展网络游戏的计划会使得游戏机的竞争扩展到庞大的网络世界。另外，电脑游戏相关产业，例如游戏小精品、游戏电影等已经有很大的发展，相信在下届的 E3 大展中我们将有更精彩的感受。

美国互动数字软件协会 IDSA 在展会之前发表的数据显示了电脑 & 电子游戏产业的活力，以及不同游戏产品所对应的各种年龄及爱好的消费者的分布情况。统计数据表明，2001 年全美电脑 & 电子游戏销售总额增长了 7.9%，达到 63.5 亿美元，在去年分析家普遍预测电子娱乐产业将会下滑，以及在 "9.11" 恐怖袭击事件的强烈影响之下，这一数字充分说明了电子娱乐产业的强壮生命力，并为未来三到五年内的爆炸性增长奠定了坚实的基础。■

后话：E3 最佳游戏公布

E3 大展后的几天，就给出了关于这届 E3 大展各个领域中最出色游戏的评选结果。

PS2 最佳游戏：
Kingdom Hearts
开发公司 SquareSoft
发行公司：SquareSoft

GameCube 最佳游戏：
Animal Crossing
制作公司 Nintendo
发行公司 Nintendo

XBox 最佳游戏：
Blinx:The Time Sweeper
制作公司 Artoon
改造公司：Microsoft

GBA 最佳游戏：
Castlevania Harmony of Dissonance
制作公司 Konami
发行公司 Konami

PC 最佳模拟类游戏：
MechWarrior 4: Mercenaries
制作公司 Cyberlore Studios
发行公司：Microsoft

PC 最佳网络类游戏：
The Sims Online
制作公司：Maxis
发行公司：EA

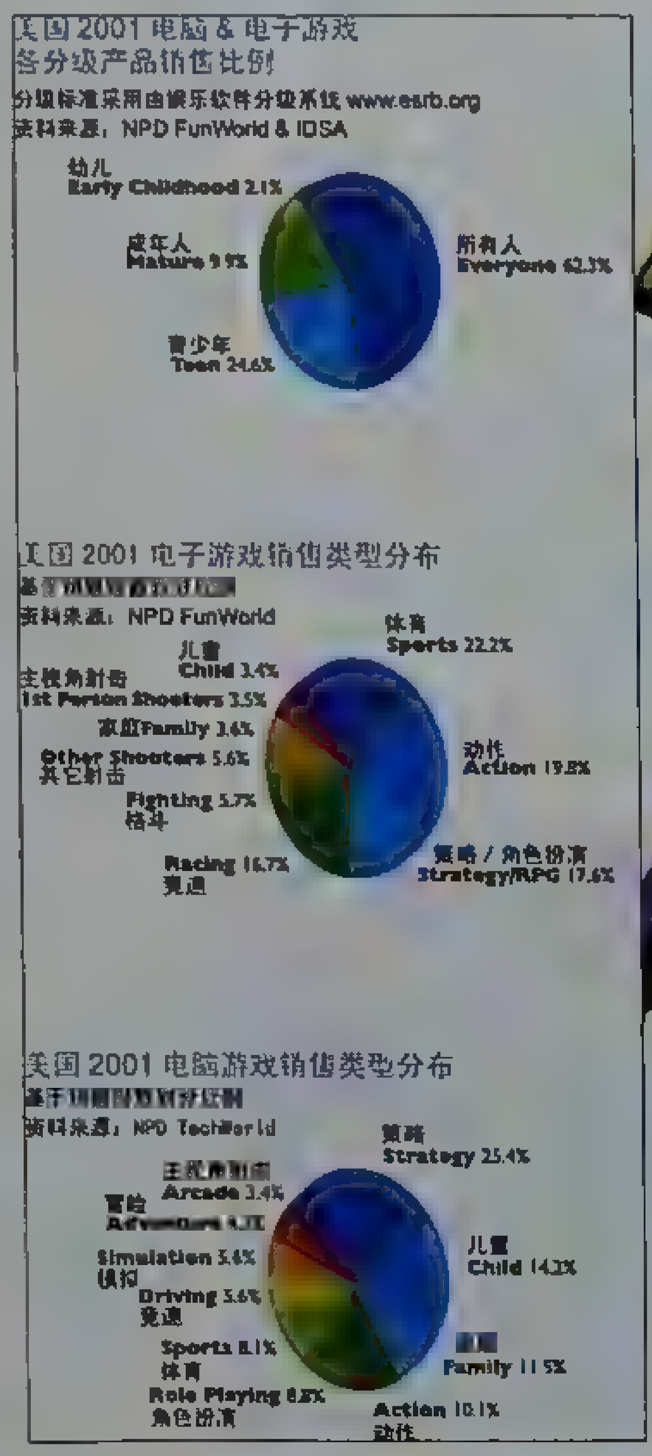
PC 最佳策略游戏：
Republic The Revolution
制作公司 Elixir Studios
发行公司 Eidos Interactive

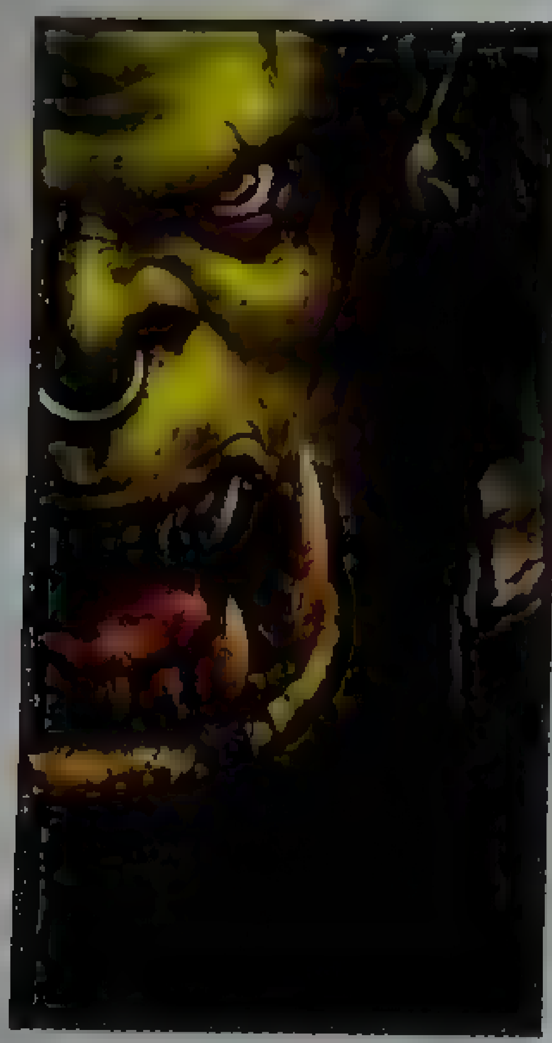
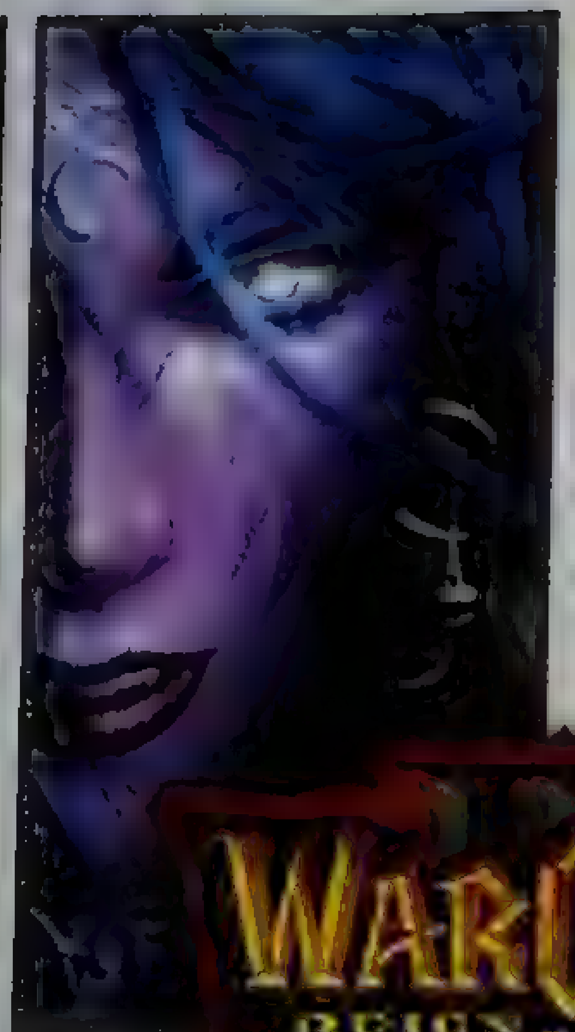
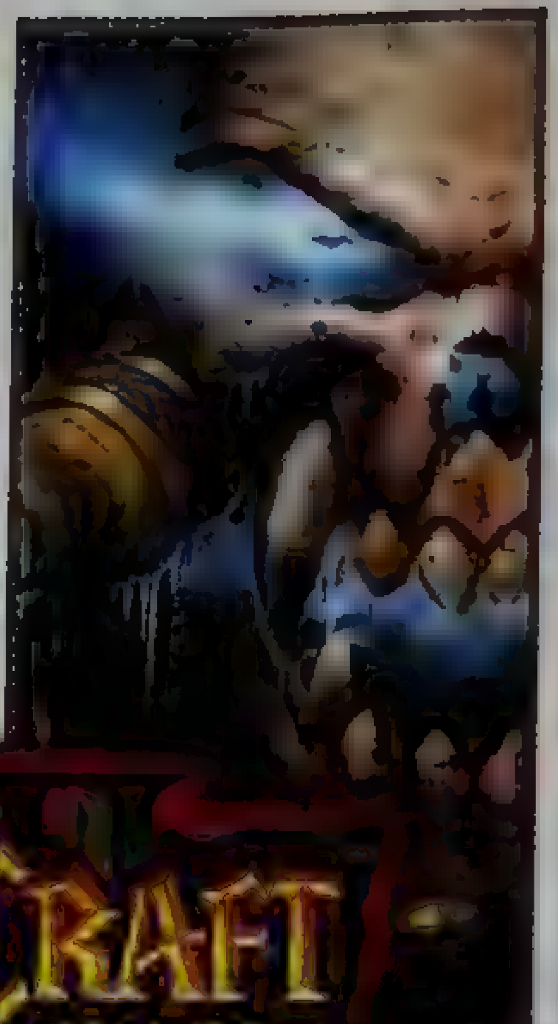
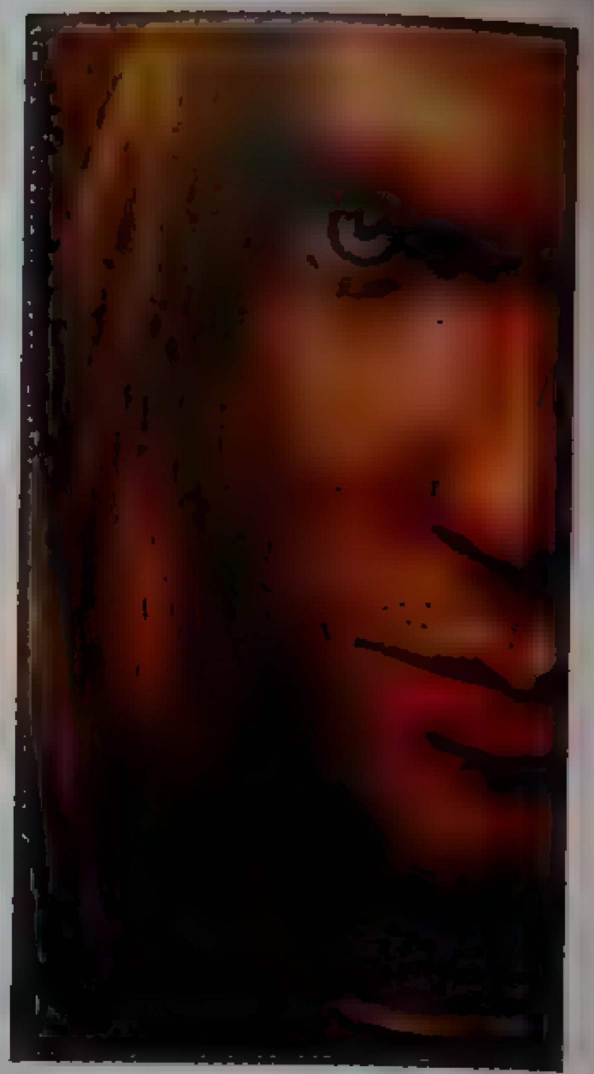
PC 最佳 RPG 游戏：
Neverwinter Nights
制作公司：BioWare
发行公司：Infogrames

PC 最佳动作游戏：
Battlefield. 1942
制作公司：DICE
发行公司：EA

E3 最佳游戏：
DOOM 3
制作公司 id Software
发行公司 Activision

E3 最佳硬件：
Matrox Parhelia



艾泽拉斯世界概述

文/War3CN.Ediart

常常有人（或者是精灵、矮人）问我一些简单的问题，比如"艾泽拉斯世界是怎么来的？""艾泽拉斯世界是什么样的？"不胜其烦。于是我把这些东西总结了一下，这篇文章将发表在下一期的《洛丹伦周刊》上，权当普及历史知识和地理知识吧。

创世传说与世界起源

学者们常常为了有关艾泽拉斯世界以及整个宇宙起源的问题争得脸红脖子粗，但目前支持率最高、也最权威的假说就是"泰坦创世说"。这可不是哪位躺在草地上作学问的书呆子提出的说法，而是由那几条守护世界的巨龙口述的——起码管理奎尔萨拉斯大图书馆的精灵书记员是这么说的，书记员的年纪比前些年出土的古代科多兽化石都要大，这块活化石的话还是有些可信之处的。在翻阅了浩如烟海的精灵历史典籍之后，我们基本可以肯定泰坦创世说是正确的。说了半天，那么什么是泰坦创世说呢？

很早很早（也许是几百万年，也许是几十亿年）以前，我们所在的这个宇宙就已经存在了，至于这个宇宙是如何出现的目前还没有一个权威的说法，但人类普遍认为宇宙是无始无终的，这是比较可以接受的说法，矮人们认为宇宙是由一场大爆炸产生的，我看这是他们在矿洞里闷得发慌编出来的故事，精灵们觉得宇宙是由一个上位神凭空制造出来的，这倒与他们不劳而获、不思进取的性格很相称，而兽人们'谁会关心一个兽人的想法？'

宇宙在其存在的早期是完完全全的一团糟，无论是黑暗、光明还是别的东西全都搅在一起，泰坦和恶魔们都在这混沌当中摸瞎过活。过了一段时间情况有了变化，宇宙中的各种能量和物质开始自动分门别类起来，有形体的物质形成了一个个"世界"——也就是一个或多个星系组成的独立体系，这些世界中有我们可爱的艾泽拉斯世界，也有那已经被毁灭的德拉诺，当然，绝大多数世界上都生存着各种生物，比如我们人类。而没有形体的黑暗能量则形成了扭曲虚空，里面塞满了各种穷凶极恶的怪物——埃瑞达恶魔、纳斯雷兹姆恶魔、提克迪奥斯恶魔和达肯恶魔，等等等等，可想而知那地方对人类来说有多危险，可是偏偏有一个缺脑筋的兽人头目就这么稀里糊涂地钻进了扭曲虚空里，至今也没人知道他被恶魔折磨成了什么样子——这是后话了。

在数百万个世界和可怕的扭曲虚空之外就是无尽黑暗了，那里面空空荡荡的，什么都没有。前段时间有几个疯狂的侏儒制造了一艘动力强大的飞艇想要去无尽黑暗中探个究竟，一星期后他们的探险公会就向洛丹伦学院申请了抚恤金，这也是后话了。我说这些的意思是要告诉各位致力于学术研究的先生们，生命是最宝贵的。

那么诸世界、扭曲虚空和无尽黑暗究竟是如何连接起来的，或者说它们之间的结构是怎样的？我来举一个大家都很容易理解的例子每到春天的时候就会有许多青蛙和蟾蜍在小溪中产卵，那些黑色的卵就相当于诸世界，而负责将数百个卵连在一起的胶状物质就是扭曲虚空，河水自然就是无尽黑暗啦——也就是说，诸世界是由扭曲虚空连接起来的。

泰坦们从有他们那一天起就一直忙于改造诸世界，他们的目标是将所有世界都改造为有序的存在，而不是像扭曲虚空一样混乱的大杂烩——要我说，泰坦们固执和古板的程度跟洛丹伦银手骑士团的那些圣骑士相比决不逊色。泰坦极端憎恶混乱，就像我们讨厌苍蝇和蚊子，于是泰坦不厌其烦地将他们遇到的每一个世界改造成充满光明和秩序的天堂，这当然包括我们可爱的艾泽拉斯，但不包括兽人的老家德拉诺。

在忙着改造诸世界的同时，泰坦们派出一位强大的战士负责对付扭曲虚空中的恶魔。这位名叫萨格拉斯的王牌战士却在纳斯雷兹姆恶魔（现在我们称它们为"恐惧魔王"）面前翻了船，成了它们中的一员。由于恶魔们唯一的处世标准就是成王败寇，所以萨格拉斯就成了恶魔们的头儿，他把那些杂七杂八的恶魔和从某些世界拐来的怪物聚拢起来，这就是燃烧军团的来历了。泰坦们在对巨龙们说起这段往事时唏嘘不已，万分遗憾，巨龙们则以同样的语气将这事转述给了那化石一般的书记员。

泰坦们来到艾泽拉斯——据他们说这是一个"很小的世界"——时着实碰了一回钉子。当时的艾泽拉斯世界上只有一块大陆，到处都是炽热的岩浆和致命的毒烟，以及愚昧的元素生物。这些元素生物拒绝与泰坦合作，而要效忠它们的神——一个自称"上古之神"的强大生物，并且宣称要与泰坦开战，这不是找死是什么？泰坦理所当然地发怒了，转眼之间，他们就把上古之神从它的城堡里揪了出来，然后掐扁了它。上古之神刚刚升天，追随它的元素生物们就纷纷消失得无影无踪了。

世界清静之后，泰坦们开始着手改造这个世界，为了工作方便起见，他们用创造了矮人和海巨人作为他们的帮手。这也就是说，矮人可以算是这个世界上最早出现的种族之一了。不过，也许正是因为泰坦在创造矮人的时候使用的原料是石头，所以全世界的矮人个个倔强无比。在历经数个世纪的改造之后，泰坦将这块唯一的大陆变成了生机盎然的天堂，并在大陆的中部凿出了一面湖泊，充满魔力的湖水成了整个世界的能量之源（这面湖泊被泰坦称为"永恒之井"）。一切安置妥当之后，泰坦将这块大陆命名为卡利姆多——"永恒星光之地"。

完事之后，泰坦准备动身离开了。在临走之前，他们将自己的一部

分神力分给了五条巨龙，让它们承担起守护世界的责任。这五条龙是达拉然大法师罗宁亲眼见过的，错不了。以上就是泰坦创世说的主要内容，由于是巨龙的说法，所以可信度自然很高。

大陆分布及地理概要

这里是我找到的一张世界地图，虽然可能有一些误差——你总不能指望一个飘在天上的地精冒险家能做到多么准确的事情——但是基本上还算是目前最权威的资料。下面我就结合这张地图讲讲艾泽拉斯世界的基本情况。

大漩涡（The Maelstorm）

大家一定注意到了，在地图的中间标有"大漩涡"的字样，这简直就是所有船长和水手的噩梦——去年普罗德摩尔将军的两艘船就消失在那里了。直径达数百英里、终日怒吼翻腾的大漩涡到底是如何形成的？据龙（又是龙）的说法，在泰坦创世之后的几万年之后，永恒之井发生了大爆炸，但至于为什么会发生爆炸，巨龙们则闭口不谈。据某些学者推测，大爆炸跟燃烧军团脱不了干系，但这种说法目前还未得到证实。总之，整个古卡利姆多大陆被这场巨大的爆炸震得支离破碎，于是形成了今天这张地图上的模样，也就是说艾泽拉斯、洛丹伦和所有其它的大陆以前都曾经是卡利姆多大陆的一部分。永恒之井爆炸之后就形成了著名的大漩涡，而卡利姆多大陆本土则被海水淹了一半。

卡利姆多（Kalimdor）

这就是古代卡利姆多大陆残留下来的部分，卡利姆多大陆气候干旱、炎热，大陆中部是辽阔而贫瘠的草原，各种很能吃苦耐劳的生物——牛头人、半人马、罕见的科多兽和火蜥蜴——都生活在草原上，那真是个危险的去处。在卡利姆多大陆东部有广袤的原始森林，谣传在那里面居住着古老的精灵种族和会走路的树，但如果各位向奎尔萨拉斯的精灵询问这件事情，他们一定会对此讳莫如深。除非有人去卡利姆多亲自勘探一番，否则我看是没法搞清楚真如何了。

卡利姆多大陆上的生物，
[illegible]

诺森德（Northend）

如果说卡利姆多是火炉，诺森德就是冰窖。这块大陆的位置在整个艾泽拉斯世界的最北端，那里的冰冠厚达数英里，终年阴云密布、寒风刺骨。居住在诺森德大陆上的生物——无论是人类、变种蜘蛛还是豺狼——都十分彪悍、好斗，并且坚强得像冰碴子一样。根据古老的传说，艾泽拉斯世界的龙在死亡之前（当然是自然死亡）会飞到诺森德大陆的某地去静静地等待那一天的到来——所有的龙都是这样，因此在诺森德的冰原上应该有一片巨大的巨龙墓地，不过至今还没有一位勇敢的人愿意深入诺森德腹地证实这种说法。

奎尔萨拉斯（Quel'Thalas）

在精灵语中，"奎尔"是高贵的意思，奎尔萨拉斯就是由自称为"高级精灵"的精灵们建立的王国。这里气候宜人，森林繁茂，正是喜欢与树木生活在一起的精灵们的最爱。虽然奎尔萨拉斯的森林在巨魔战争和第二次兽人战争中遭到了巨大的破坏（而且银月城的精灵们以此为借口退出了联盟），但这里仍然是游侠和伐木工心目中的圣地。

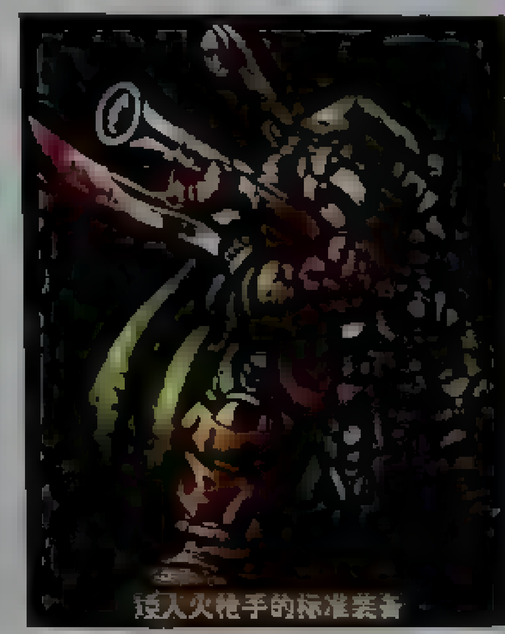
洛丹伦（Lodaeron）

这是整个艾泽拉斯世界最繁荣昌盛、最生机勃勃的大陆。洛丹伦大陆土地肥沃，风调雨顺，安多哈尔一带更以盛产优质小麦闻名于世。整个艾泽拉斯世界最强大富饶的洛丹伦王国就是洛丹伦大陆的代表。当然，什么事情都不可能十全十美，最近洛丹伦国王泰瑞纳斯身体状况越来越糟糕，而王储阿尔塞斯王子到目前还没有准备结婚的迹象（阿尔塞斯王子刚刚与他的心上人——库尔提拉斯的吉安娜公主分手），还有一小撮兽人在洛丹伦北部的德恩霍尔德郡发生了暴乱，外加洛丹伦沿岸的两栖鱼人数目不断增多，这些都令洛丹伦的普通公众相当焦虑。

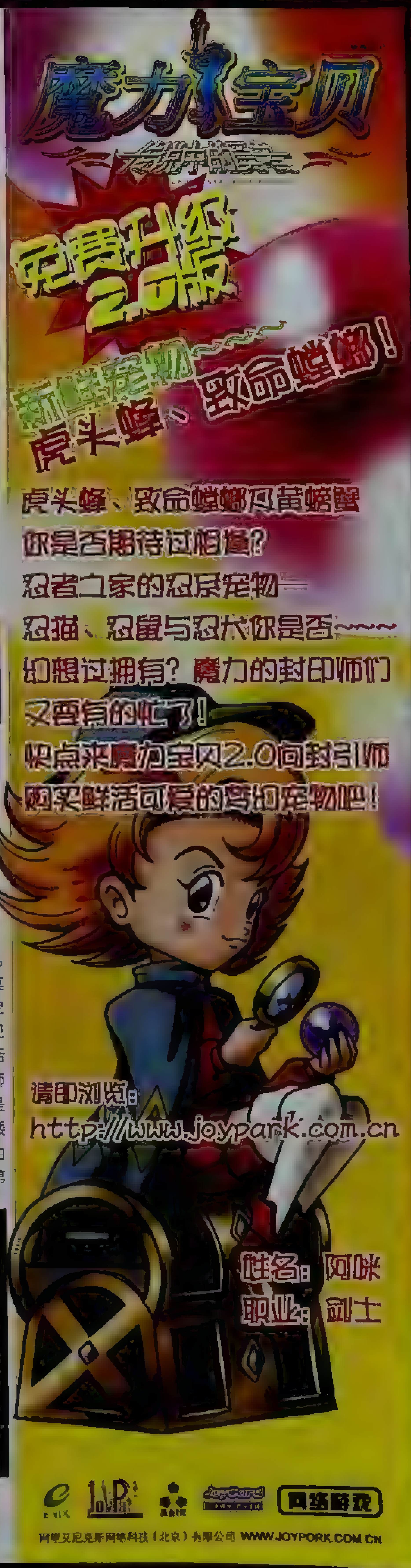
洛丹伦北部的田园风光

卡兹莫丹（Khaz'Modan）

卡兹莫丹地形复杂，多是山脉、丘陵地带。这里的地下蕴藏着大量的矿产，而世代生活在这里的矮人们则和他们喜爱的矿石一样顽固、坚强。谁都知道要跟矮人讲道理纯属白费力，而要是有人想跟高山矮人讲道理，那么他的大脑就已经不正常了。高山矮人和矮人都住在卡兹莫丹，但前者不像后者那样喜欢挖矿、打铁，而将战斗和酒瓶子视为他们的生命。高山矮人的绝活是驯服狮鹫兽，这种鹰首鹰翼狮身的怪兽性格暴躁好斗，若不是比矮人还顽固一百倍的高山矮人，别人还真拿他们没办法。由于矮人们（包括高山矮人）在第



矮人火枪手的标准装备



二次兽人战争中为联盟做出了重大的贡献和牺牲,现在洛丹伦联盟正在讨论将狮鹫兽作为联盟的标志——当然,你们知道官僚们讨论问题的效率。

艾泽拉斯(Azeroth)

最后是美丽而多灾多难的艾泽拉斯大陆。这里是人类文明的发源地,但由于邪恶的黑暗之门就坐落在艾泽拉斯,所以兽人大军每次进攻都会首先蹂躏艾泽拉斯大陆。现在,在洛丹伦联盟的帮助和瑞恩国王的领导下,艾泽拉斯正在迅速恢复元气,其常备军规模已经超越了吉尔尼斯王国,实力不可小觑。艾泽拉斯是联盟的坚决拥护者,正是瑞恩国王、库尔提拉斯的普罗德摩尔国王、达拉然的首席法师安东尼达斯、矮人王国的麦格尼国王在联盟四分五裂时表示坚决支持洛丹伦王国,这才保住了岌岌可危的联盟和来之不易的和平。

有人说无尽之海南部的安德麦尔群岛也该算个大陆,我看他是不知道什么是大陆什么叫岛屿。安德麦尔群岛热得可以烤熟石头,活人想也别想去那里。

艾泽拉斯大陆的情况就是这样,如果各位对我的说法有什么意见,请通过洛丹伦周刊的编辑与我联系,我一般都在达拉然大图书馆做学问,谢绝来访。■

关于魔兽争霸III

文/幻文

当今这个游戏的镀金时代,很少能有哪家公司的作品比暴雪的成功,即使是同样的名篇续作,暴雪也不会因循守旧而放弃对游戏的创新与完善。"魔兽争霸"系列做为暴雪的开山之作历史已然相当悠远,它在当年问世时为同行指明了一条崭新的游戏制作路线,1998年《星际争霸》继承了《魔兽争霸Ⅱ》的设计理念,并对系统部分加以完善,最终成就了一段辉煌的神话。此后的若干年,同类作品开始花样翻新登台亮相,跟风效仿之作也不在少数,但能够留在玩家视线内的却寥若晨星。就在即时策略游戏开始由几年前的鼎盛逐渐衰败时,暴雪终于带着《魔兽争霸Ⅲ混乱之治》(Warcraft 3: Reign of Chaos)再次自信地站了出来,向全世界玩家和同行们宣示,"即时策略是这样做的!"

在WAR3这部新作中明显遗留着诸多和"星际"颇为相似的痕迹,由于它们本是同根相生,因此继承那套近乎完美的游戏体系也合情合理。而且种族在前作人类与兽族的基础上增加到四种,它们都和剧本紧密相连,并融入了古老的艾泽拉斯这片奇幻大陆中。原有的人类和兽族基本特性没有改变,但在单位、建筑的分配上与新种族一样都沿用了"星际"中的部分设定。采矿时人兽两族与前作相同,但亡灵族需要在金矿上建造魔法转换的装置,随后再派侍僧上去,暗夜精灵则要用主基地的树根吸附在金矿上,然后小精灵才能工作。木材的作用虽没有黄金重要,但储备和分布却相当广泛,亡灵族的伐木工是它的一级兵食尸鬼,当敌人来袭时,这种貌似狗头人的劳动力扛着大树就上战场了,而暗夜精灵族的小精灵可以直接围绕在树干上获取木材,节省了往返路程,但每次只能增加五个单位。

有关资源方面的平衡性,暴雪可是从测试版就不停地修改,例如最初的暗夜精灵可以直接用主基地获得黄金,后来玩家提出的合理建议也得到了反馈,因此本作是十分切合用户需要的。修理费(Up-keep)概念的加入是WAR3一个新颖的亮点,它根据单位的食物占用量来决定每次采集的黄金数量的扣除数。最终版本中具体说就是当食物占用量不大于40时处于无修理费状态,一次采集的10个单位黄金全数获得;当食物占用量大于40且不大于70时处于低修理费用状态,一次采集的10个单位黄金你只能获得7;而当食物占用量大于70时处于高修理费用状态,一次采集的10个单位黄金你只能获得4。这项设定对于那些喜欢屯集大量兵员的玩家来说真是个噩耗,看来如何有效地选择军力规模及保持经济发展势头将成为一个需要深入研究的课题。

大规模的拉网式战略向小规模局部细节战术的转变是暴雪的另一项调整。在"星际"中普通玩家往往喜欢积累大量部队,然后采取兵海式战术,这样容易使游戏的过程拖沓无味。而在WAR3中,人口上限最多才90,因此玩家只能把精力着重放在对战术和兵种搭配的研究上。而那种农民多好办事的采矿思想也被彻底废除,暗夜精灵和亡灵族的金矿容量都是五个单位,而人兽两族的最佳采集效率也是五个单位。

兵海农海行不通后,换来的是英雄培养机制的建立,四个种族中都可以通过建造类似酒馆的建筑来招募出英雄,每个种族只有三名特定的人选,而且在游戏初期招来的第一个英雄完全不用花费资源。之后随着升级步伐的加快就能招募其他英雄了。在高手对战总结下来的经验中,快速招募两名能力互补的英雄是保证初期实力的最好途径,例如一名近战英雄和一名射手英雄外加几个一级兵对敌人进行rush,成功的概率会很高(特别是对初学者)。另外英雄的升级系统也是一个关键点,随着战争中英雄杀敌人数的增加,经验值也会随之上升,当达到一定标准后就可以提高等级,这时就会获得一个技能点作为奖励,玩家可以分配到英雄的特殊能力上。游戏中英雄还可以捡起并运用杀死敌人后掉落的随机物品,这些都借鉴了暴雪另一经典系列《暗黑破坏神》的成功之处。

英雄固然重要,但如果是光杆司令也独木难撑大厦。WAR3中各种族的兵种结构与"星际"相似,但它们包含的数据与特征却增加不少。除了每种单位招募所需要的黄金、木材和食物单位等基本资源外,还包括等级、生命值、视野、速度等要素。部队的攻击方式根据种类的不同分为对空和对地、近身和远程两个对立组。在击中敌人时,攻击力会被对方的防御和护盾两项数值折扣少许,另外还有诸如建造时间、攻击类型(普通、魔法、穿刺、溅射)、武器类型、攻击间距等若干琐碎的数据分类,再加上部分单位的魔法与特殊性(例如暗夜精灵在夜间就拥有静止隐形的特性),这些综合起来俨然可以和以资料庞大著称的"英雄无敌"系列相提并论(建筑物的特性就不在此列举了)。

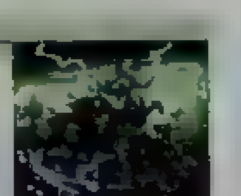
除了玩家可以选择四个阵营外,新作中还有大量野外生物与中立生物,它们通常分布在地图上重要的建筑附近,其中不乏能力暴强的怪物,例如八级以上的各种飞龙,九级以上的石头巨人等,玩家如果没有一定实力最好不要去轻易招惹它们,另外曾经被谣言围绕的熊猫怪原来只是一种普通野外生物而已。消灭掉在中立建筑旁守卫的生物后,可以根据自己的需要购买物品或招募部队,这里的雇佣兵不像《暗黑破坏神》中的那么自觉,它的行动权完全取决于玩家的控制。利用昼夜交替的变化,玩家还可以在夜间趁野外生物熟睡的时候杀它们个措手不及。

对于新作图像表现的革新,可能会有很多原"星际"玩家怨声载道,笔者起初也十分不适应这么彻底的改变,但后来处在制作者的角度换位思考一番后,方觉得成熟的3D技术运用在即时策略游戏中已经是大势所趋。毕竟"星际"那种平面图像已经把对战争的表现力挖掘殆尽,它的辉煌终将属于过去,倘若之后的游戏都照旧搬用这块自认为最成功却已苍白的图像的话,那结局也只会和几年前的《三角洲特种部队》一样。因此暴雪当机立断开发了全新的3D图像引擎帝王。

进入游戏后的第一感觉是和《魔域帝国》风格相仿。地势凹凸起伏过渡平缓,草坪岩石黄土质感自然,尤其是那嫩绿的草地上明显的锯齿感十分真实。松柏上的贴图密集细微,因此立体感十足。WAR3中水的表现是所有即时策略游戏中最出色的,湖泊清澈见底,波浪粼光舞动,在岸边还能击起朵朵浪花,而在战役关中的瀑布更是一道值得驻足观赏的美景,使用鼠标滚轮的视角调节功能将镜头降低甚至能让不知情者以为玩家正置身于某个精彩的3D动作游戏中。另外天气的变化对场景会起到一些影响,天降大雨时洼地中会积蓄雨水,脉脉的流水汇成溪流都是玩家能直观看到的。而建筑物和部队的造型也由丰富的多边形组成,动作表现流畅自如,魔法的施放效果相当华丽,寒冰的凛冽、火焰的灼热、闪电的魄力、幻像的迷离等伴随着绚丽的光影令人眼花缭乱,战争过后房屋的废墟、投石车驶过留下的轨迹、建造时扬起的浮尘等细微之处也都恰到好处,总体来说游戏图像的飞跃就如同《沙丘2002》到《帝王 沙丘战争》一样显著。另外,新作的动画和界面都继承了暴雪一如既往的风格,丝毫不放过点滴细节,而且善用以小衬大的手腕,譬如宏伟的皇家宫殿与地上的一群蚂蚁形成了鲜明的对比。

音响方面本作保持了一贯的高水准,浑厚凝重的旋律伴随游戏进行,音效铿锵有力,不同种族的语气个性鲜明。对于拥有最新音响硬件的玩家来说,支持最新EAX2标准的WAR3更是你不容错过的一次奇幻音效之旅。此次地图编辑器功能更为强大,而操作依然简单,喜欢设计的朋友不妨亲自策划一番。快捷键的布局延续了前作的特点,并没有像近期作品那样集中分配在一个小角落里。另外电脑敌人的AI确实比"星际"加强不少,在它们占据优势的时候,不会再被玩家一个小农民溜得满地图跑,反之在受到重创时还会且战且退,尤其是玩家全力攻击对方英雄时它就会绕圈子躲避攻击,这令笔者一度烦恼不已。

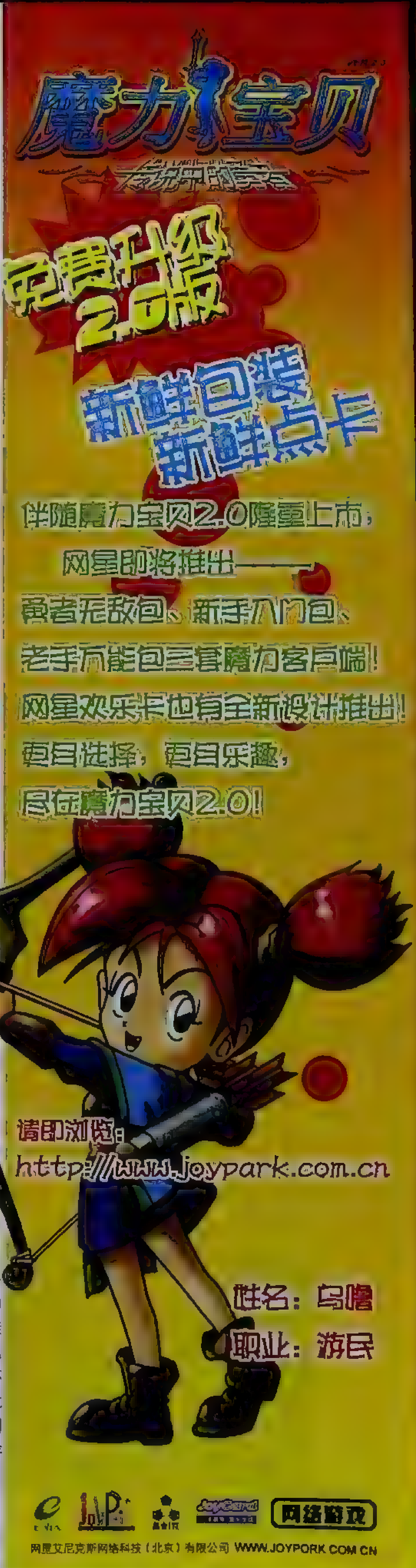
图像表现 ■■■■□ 创意 ■■■■■■
音乐音效 ■■■■■ 投入度 ■■■■■□
操控 ■■■■■



游戏名称:Warcraft 3 Reign of Chaos
出品公司:Blizzard
国内发行:奥美电子
发行版本:1CD/WinAll
游戏类型:即时策略|ST|
3D加速卡:D3D
3D声效卡:DS3D EAX A3D 软件3D
多人游戏:支持
控制方式:鼠标+键盘
出品日期:2002.7
官方网站:www.battle.net/war3
最低配置:PII400/128MB,8MB显存,700MB硬盘
推荐配置:PIII600/256MB,32MB显存3D卡
优点:影音效果出色,平衡性表现优秀
缺点:联网对战时要求网络质量略高,对部分老式显卡支持不佳

如果是其他游戏,这篇评述文章也就该适时收笔了,但对于WAR3这个作为竞技游戏代表的"星际"的近亲来说,笔者觉得还有必要多说一些。首先在游戏对战中,发展路线基本上遵循的是一种高消费高质量的理念,一个人类的农民要花费80黄金,但生命值高达220,即使遭受初期rush也可以经受敌人英雄若干下攻击,这就可以避免出现"星际"中Zerg族5D消灭对手的无聊战局。再者由于部队数量的限制,使得兵种搭配的作用尤为突出,各种族的一级兵造价相差不多,因此不要指望可以利用廉价换取比对方多的部队rush,笔者就曾经用亡灵族被敌人的步兵+火枪手+迫击炮小部队偷袭,结果调集全部在砍树的食尸鬼几十个奋力抵抗,最终还是全军覆没,由此可见兵种搭配的重要性。另外,上演了无数幕精彩"星际"对决的Lost Temple地图如今也登上了WAR3的舞台,在本作中玩家可以直接看到地图上的地形与金矿分布,但没有经过的地方依旧被迷雾笼罩。最后,在暴雪引以为豪的Battle Net战网系统方面,WAR3做了一些方便玩家的改善,结盟的设定非常简洁,而且当盟友受到攻击时,自己的小地图上也会有所显示,每当笔者想象那在战网上进行12人大混战 人指明方向,的场面就不禁心跳加速。

暴雪出品的游戏就是这样与众不同,它总是可以在平凡中展现出隽永与深刻的那一面,有时一个如同炭火般的细微之处就能令玩家的心旌燃烧。在即时策略游戏一筹莫展的时候,暴雪再一次走在了世界的前面为迷途的旅但愿其他同行从这个只有两层办公楼的"小"公司身上得到的不仅仅是一套成形的系统,而继续将思维囚禁在抑郁的樊笼中。暴雪产品的程序和创意毕竟不是点金术,笔者希望它们能树立起在本色的延续上追求突破创新的精神与信念,这样我们的游戏世界必将更多姿多彩。■



网络游戏产业将大幅增长

美国市场调查机构 DFC Intelligence 的最新调查报告显示，至 2006 年，包括 PC 与家用游戏机市场在内，网络游戏玩家将达到 1.14 亿人，网络游戏产业的市场价值也将增长至目前的 6 倍。

目前全球的网络游戏玩家共有大约 2300 万人，大部分是 PC 玩家，而且单机游戏还是占市场产值七成以上，但随着网络普及以及家用游戏机配备网络功能，相信"网络化"将成为游戏市场的一个全新潮流。

有史以来成本最高的免费游戏

据国外媒体报道，美国陆军为他们即将推出的动作射击游戏《America's Army》打出了 700 万美元的预算，虽然这并不是有史以来预算最高的游戏，但显然是制作成本最高的免费游戏。这款游戏将在互联网上公开提供下载，供玩家免费使用。

据悉，《America's Army》是以 Epic 的"虚幻"3D 引擎为核心制作的。美国陆军希望通过在青少年中推广这个游戏，让更多的年轻人真正地了解军营生活，投入到军旅生涯中来。

《重返德军总部》将出资料片

最近从 E3 大展上传出消息，《重返德军总部》的资料片已经正式提上制作日程。预计资料片将包含 10 个新的单人任务和 10 幅新的多人地图，并增加新武器和新的兵种。据悉，新武器将包括榴弹发射器、地雷等，而新增的兵种将包括秘密特工在内，这个兵种可以穿敌人的制服进行伪装，因此游戏的可玩性将大大加强。

预计这款资料片会在年内发售。

光荣新作六月发售

目前，日本光荣公司已经确定了其著名电脑策略游戏最新力作《信长之野望苍天录》的发售日期——6 月 28 日。

据悉，《信长之野望苍天录》中将包括五个剧本，分别为：1534 年夏开始的"信长诞生"，1546 年春的"信长元服"；1560 年夏的"桶狭间合战"；1570 年秋的"信长包围网"和 1582 年春的"本能寺の变"。

数款大作截图频出

随着美国 E3 开展，国际上各大知名游戏厂商纷纷亮出了自己的看家产品，不断发布最新游戏的相关资料和图片，大家来一睹为快吧。

在 E3 开展之前，Infogrames 特别公布了一批第一人称射击游戏《虚幻锦标赛 2003》(Unreal Tournament 2003)的高清晰游戏画面。

E3 刚过，Eidos 又公布了《杀出重围 II》(Deus Ex 2)的最新画面。据悉，这款全称为《杀出重围 II：看不见的战争》(Deus Ex 2: Invisible War)的游戏将推出 PC 和 XBOX 两个版本。

目前，Mad Doc 和 Sierra 则再次发布了《地球帝国》资料片《征服的艺术》(Empire Earth: The Art of Conquest)的若干最新画面。《地球帝国》被誉为继《星际争霸》以后最经得起时间和玩家考验的即时策略游戏之一，看来这款资料片确实值得期待。

NovaLogic 再造"黑鹰"

你肯定已经看过时下正火的军事动作巨片《黑鹰计划》(Black Hawk Down)了吧，是否已被影片中绝对真实而且绝对残酷的战争场面所震撼呢？如果你想"亲身"体验一下战争，NovaLogic 可以帮你圆这个梦。

据悉，以开发军事题材游戏而闻名的 NovaLogic 已经正式宣布要将这部电影改编成动作游戏，作为著名的《三角洲特种部队》的最新续作。游戏将以 1993 年发生在索马里的真人真事改编，玩家扮演美军，为逮捕索马里反抗军头目和解救受困美军而展开惨烈的战斗。

这款游戏将跨平台推出，PC 版预计今年年底上市，PS2 和 XBOX 版则要等到 2003 年。

Sirtech 与 Strategy First 结成"铁血联盟"

目前，加拿大的 Sirtech 宣布已和 Strategy First 达成协议，今后将由 Strategy First 负责著名电脑策略游戏"铁血联盟"(Jagged Alliance)系列的销售、发行和售后服务。

Sirtech 副总裁 Robert Sirotek 表示："《铁血联盟》是一个伟大的游戏系列，在全世界范围内拥有相当多的支持者，Strategy First 和我们达成的这一协议有利于该系列的推广，对玩家们也有很多好处。"Strategy First 也表示非常高兴与 Sirtech 合作，并表示已有计划在今年内开始开发该系列的最新一代。

暴雪：作弊程序含有病毒！

日前，暴雪在其官方网站发表声明，提醒用户不要使用从网上下载的作弊、复制物品等类似程序，以免感染病毒，因为他们最近收到了越来越多的用户投诉。暴雪在调查后发现，这些程序大多带有很大的欺骗性，它们通过种种手段，将用户的战网帐号或机器上的一些个人信息发给黑客使用。

2002 年 WCG 赛程公布

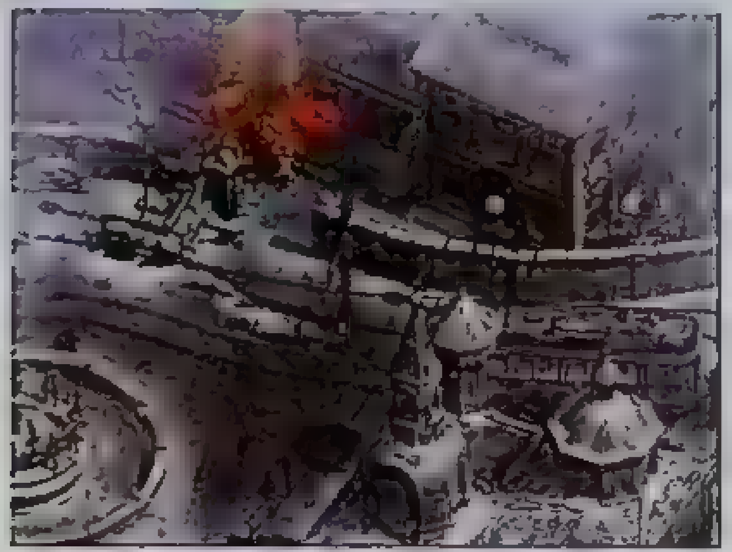
据相关媒体报道，第二届 WCG 即将于 10 月 29 日至 11 月 3 日在韩国汉城举行，除新版本升级的情形外，比赛项目与去年相同，仍是《反恐精英》、《雷神之锤 III》、《虚幻》、《帝国时代 II》、《星际争霸：母巢之战》、《FIFA 世界杯 2002》，而此前传闻已入选 WCG 比赛项目的《重返德军总部》榜上无名。此外，这届大赛还将有 PS2 3D 格斗游戏《铁拳 IV》的观摩赛，使得比赛的可观赏性大为增加。

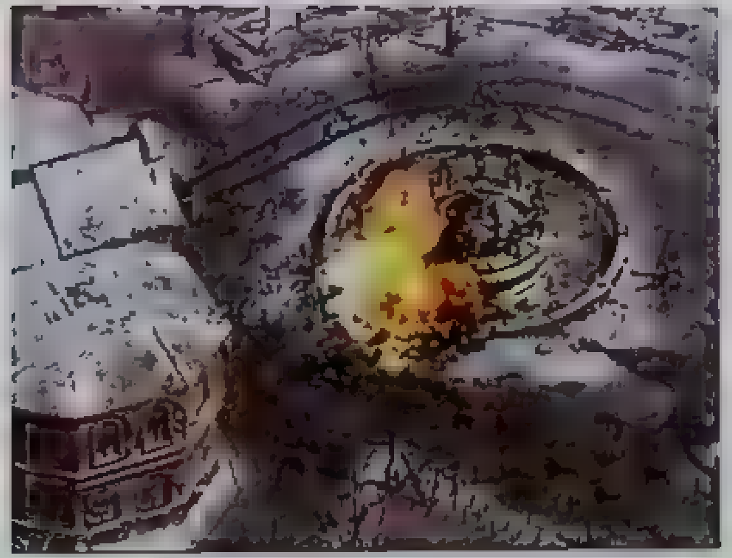
经韩国 WCG 世界电子竞技大赛组织者授权，中国文化部艺术服务中心、中视科艺投资发展有限公司联合主办的 2002 WCG 世界电子竞技大赛中国赛区的比赛现也将隆重登场，8 月 16 日至 8 月 20 日将在全国分赛区进行选拔赛，9 月 5 日进行中国区总决赛，最终获胜选手将由大赛组委会组团，代表中国赛区赴韩国汉城参加国际总决赛。

"盟军敢死队"三度出击

贝雷帽们又回来了！在今年的 E3 大展上，《盟军敢死队 III》的一段游戏推介片着实吸引了不少玩家的眼球。原本听说原开发小组在制作完成《盟军敢死队 II》后就已经解散了，一直以为这个著名的系列也要就此"断后"了，这个推介片的出现对广大玩家来说真是一个天大的好消息。

不过，从推介片的画来看看，游戏似乎并未有多大的改变，最大的变化就是场景更多了。我想，这也正是该系列受类型所限导致的吧，在二代全面实现 3D 化以后，这种类型的游戏已很难再实现突破了。不知制作小组此次还能给大家带来什么样的惊喜？





Take 2 重金再塑"英雄本色"

在今年的 E3 大展上，Take 2 公司明确表示将于 2003 年初推出动作游戏《英雄本色》(Max Payne)的第二代，而且将跨平台推出 PC、PS2、XBOX 等多种版本。

据悉，这款游戏实际上是由 Apogee Software 开发的，Take 2 负责发行。当初 Apogee Software 并没有开发《英雄本色》续篇的意思，为了让这款全球热销 300 万套的大作得以延续，Take 2 竟然主动出资 800 万美元买断发行权，请 Apogee Software 开发《英雄本色 II》，由此可见 Take 2 对这款游戏的重视。

Take 2 表示，《英雄本色 II》预计将于 2003 年上市。

《最终幻想 XI》登陆 PC

SQUARE 日前证实，网络游戏大作《最终幻想 XI》(Final Fantasy XI)的 PC 版将于本财政年度推出，也就是说最迟到明年的 4 月，玩家们就可以在电脑上玩到这款游戏了。

要想跑动 DOOM3：好马必须配好鞍

在今年的 E3 大展上，id Software 以《毁灭战士 III》(DOOM3)超炫的画面震撼了全场。不过，著名制作人 John Carmack 则明确地指出，如果电脑硬件性能不够强劲，根本别想跑动这款游戏，据说至少要配备 2.2Ghz 以上 CPU 和 GeForce4 Ti4200 以上的显示卡才能达到较好的效果，看来 DOOM 系列的铁杆玩家们又要准备出血了！

任天堂新社长炮轰 SONY

在不久前的 E3 大展上，美国 SONY 执行长 Jaz Hirai 当着全球媒体发出了"家用游戏机大战胜负已定"的豪言壮语，直指竞争对手的产品根本无法与 PS2 竞争。

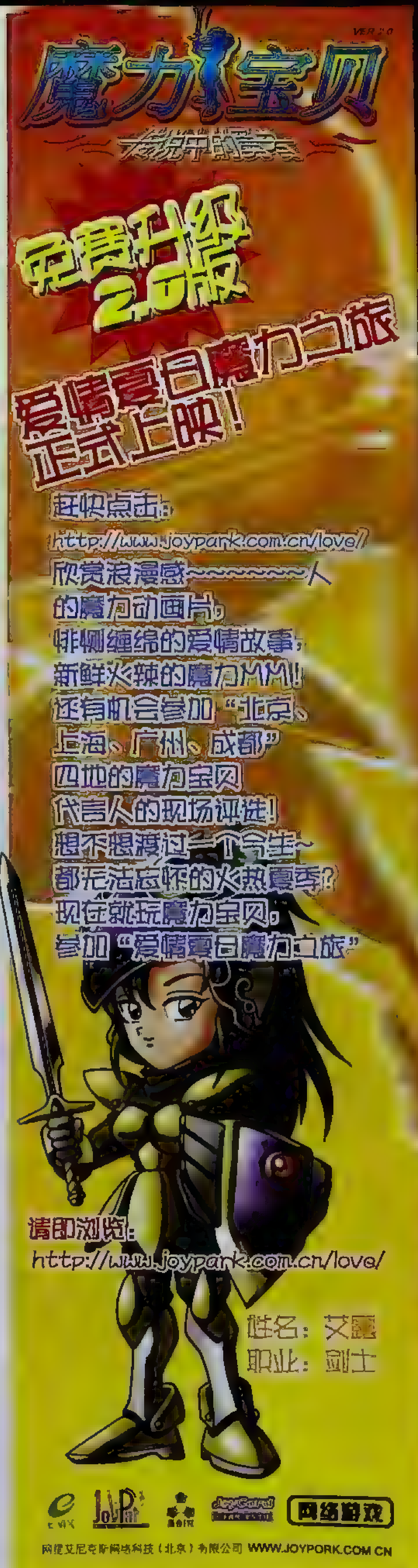
作为反击，任天堂新任社长岩田聪近日则在任天堂财务决算会议上表示："SCEI 现在发出这种豪言为时过早。游戏机又不是冰箱，谁规定一家只能买一台，很多玩家都同时购买了两台以上的游戏机。战争才刚刚开始，现在就口出狂言实在是贻笑大方。任天堂愿意跟 SCEI 比比看谁会得到玩家的青睐，获得最终的胜利。"岩田聪同时指出，过去 17 年间任天堂累计卖出 2.75 亿台游戏主机、16 亿套游戏，虽然 SCEI 对目前 PS2 的普及率沾沾自喜，但比起任天堂创造的纪录其实还只能算小儿科！

任天堂近期不"触网"

任天堂新任社长岩田聪近日透露了任天堂今年的发展计划，再次强调了他此前发表的观点，声称要使游戏机市场保持活力，就必须开发出更多全新的、原创的游戏，而不是一味地翻新旧作。他认为游戏机市场的降价大战对整体而言并没有任何好处，最后只会导致家用主机市场的崩溃。岩田聪同时就网络游戏热发表了看法，他认为任天堂并没有收到很多玩家关于网络游戏渴求的反映，因此他们近期内不会进行网络游戏的开发，而且就目前来说，相比网络游戏，任天堂对 NGC 主机与 GBA 掌机的互动性更感兴趣，他们希望在这方面能为玩家们发掘更多的游戏乐趣，任天堂正在和其他厂商合作，希望能把这一互动性在 GBA、NGC 游戏中扩展开来。

"玛丽奥"新作已在开发中

"玛丽奥之父"宫本茂日前证实，"玛丽奥赛车"(Mario Kart)系列的最新作品已在开发之中。据他透露，这款游戏的开发相当顺利，如果当初任天堂决定在今年 E3 上公布这款游戏的话，他们已经可以向玩家们展示它的可试玩版本，但由于任天堂想让玩家们把目光聚焦到另外的几款游戏上，所以才取消了它的展示计划。宫本茂同时透露，任天堂将在明年的 E3 上正式展示这款游戏，估计发售日期也会在明年。



"最终幻想"遭遇网络危机

虽然在正式推出之前已经经过了数月的测试，但SQUARE的PS2版网络游戏《最终幻想XI》自5月16日推出后在网络方面还是麻烦不断，SQUARE曾一度关掉服务器进行检修，并且暂停接受新玩家注册，据称要到6月底才能恢复。

SQUARE社长和田洋一在接受记者采访时表示："主要问题发生在我们存放玩家注册资料的服务器。我们Playonline的网络服务器的架构是这样的，游戏程序服务器和资料数据服务器是独立分开的，而两者由于数据结构问题，处理能力也是不相同的，像新玩家注册这种情况，我们的游戏程序服务器即使有10万名玩家在很短的时间内登陆也能承受得住，而数据资料服务器由于在每位玩家登陆时要处理比游戏服务器多很多的资料，因此相同时间内能承受的登陆玩家数量就少很多了。虽然我们在游戏正式推出前已经对数据服务器进行过多次测试，但还是没想到情况会比我们事先估计的复杂得很多。我们会一直调整服务器，哪怕花上100年，在玩家的支持和合作下，我们也会解决所有的问题，并取得成功。"

而与此同时，任天堂现任社长岩田聪和前任社长山内溥已开始对《最终幻想XI》大加抨击。山内溥直言"《最终幻想XI》在日本地区的销量太让人失望了，当SQUARE宣布他们预计《最终幻想XI》在日本只能售出20万至30万套时就已经标志着这款游戏失败了"，并预言《最终幻想XI》将给SQUARE带来财政上的亏损，而岩田聪也称"像《最终幻想XI》这样的游戏至少要卖到200万套以上，否则就算失败"。二人都认为"目前在家用机上发展网络游戏的时机还未成熟，《最终幻想XI》推出的太早了"。

SQUARE的社长和田洋一对此二人的言论当然极为不满，马上反击："网络游戏的利润结构和现在的单机游戏市场有很大不同，直接拿单机游戏的销售和网络游戏的销量相比然后得出某游戏一定失败的结论是很不应该的。SQUARE正在做探路者，《最终幻想XI》正在为业界同仁开辟全新的市场，面临许多新的挑战，SQUARE也很希望能得到任天堂的理解和支持。现在《最终幻想XI》的玩家都对其品质感到非常满意，并对这款游戏的前景充满了信心，那些从未玩过、不理解这款游戏的人作出的评论是很不正确的。"

然而就在双方争论不休的时候，残酷的事实又给了SQUARE沉重的一击——6月8日17时，《最终幻想XI》的网络连接突然发生故障，直到第二天早上7点多钟，在经过12个小时的抢修后仍然未能完全恢复。看来，《最终幻想XI》离真正意义上的成功确实还有很长的路要走，SQUARE肩上的担子实在不轻啊！

光荣发布本年度发展策略

近日，日本游戏制作商光荣（KOEI）公司举办了2002年3月期财务决算会议，结果表明：由于PS2游戏热卖的拉抬，KOEI创造了成立以来营业额与获利的最高纪录。

KOEI同时确定了未来的发展策略：在网络游戏部分，目前有多款产品正在开发中，其中PC版《三国志.战场》将在夏天上市，中日韩三语版本同步发售，未来还会跨平台移植到家用机，PS2网络游戏《信长之野望 Online》将是继《最终幻想XI》后的另一款PS2大型网络游戏，未来也不排除推出PC版甚至其他主机版本的可能；在单机游戏部分，卖座游戏《真三国无双》系列已确定开发最新作品，并将使单机游戏类型多元化，吸引其他非专业玩家，而XBOX新作《红之海》与《真三国无双II》则是今年的重点游戏。

大力推广XBOX 微软出血20亿

XBOX目前的发展状况确实不容乐观，虽然在北美有所斩获，但在其他地区却陷入了苦战。在刚刚降低XBOX售价对抗PS2之后，微软又于日前宣布将在未来五年内投资20亿美元继续推广XBOX，主要分为三大部分：第一、推广"XBOX Live"网络计划，在北美、欧洲、亚洲建立大型XBOX网络服务器，建立全球化的XBOX网络架构，第二、购买其他游戏软件商，目前先购买北美游戏公司，未来会覆盖到日本厂商；第三、购买其他游戏公司的软件商标权，目前先购买北美游戏版权，未来会覆盖到日本游戏版权。

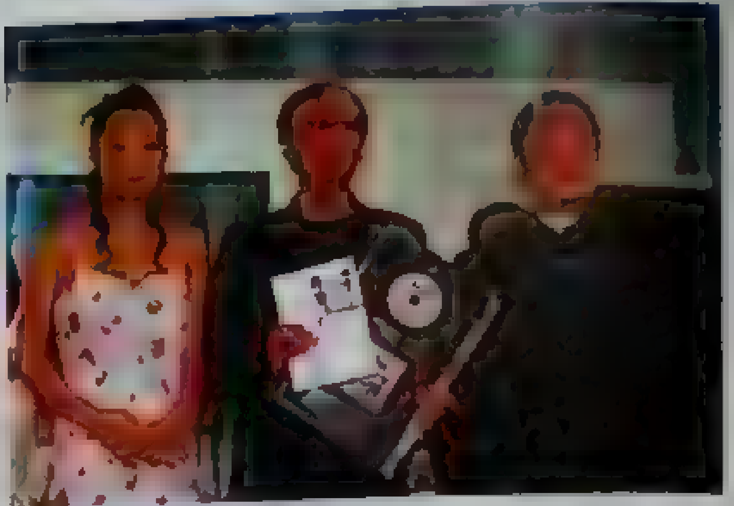
据说这20亿还只是微软的第一步，日本XBOX事业部负责人大浦博久表示："微软已经提拨高达380亿美元的预算，用来并购其他网络、游戏产业，20亿只是里面的一小部份，微软会视情况随时增加投资。"呵呵，看来微软的胃口实在不小

CAPCOM目前运作良好

据日本财经媒体报道，CAPCOM目前的财务状况极其良好，上个财政年度的纯利增长了12%，纯利润约为5亿5千万美元。尽管最近北美地区的PS2游戏软件开始全面降价，但CAPCOM仍然对他们在下个财政年度进一步实现一定的财政增长保有信心。

据透露，CAPCOM将在这个财政年度在各个平台上推出多达74款游戏，其中包括22款PS2游戏、9款GameCube游戏、8款GBA游戏、5款XBOX游戏、2款PS游戏、1款DC游戏、22款PC和其他平台游戏。

SONY PS Award 2002 奖项公布



SONY目前在东京举办"PlayStation Awards 2002"盛会，正式公布了多款PS、PS2游戏的销售大奖，SQUARE的《最终幻想X》成为最大赢家，一举夺取了"双白金奖"和"Grand大奖"。

双白金大奖（出货200万套以上）
最终幻想X

白金奖（出货100万套以上，200万套以下）
勇者斗恶龙IV
鬼武者II
大家都来玩高尔夫III

金奖（出货量在50万套以上，100万套以下）
鬼泣
机动战士高达
王国之心
合金装备II
真三国无双II
创造球会2002
超级机器人大战Alpha
TV Animation One Piece Grand Battle (1)
TV Animation One Piece Grand Battle (2)
VR战士IV
胜利十一人V
胜利十一人VI

Grand大奖人气游戏
真三国无双II
合金装备II
最终幻想X
王国之心
VR战士IV

Grand大奖
最终幻想X

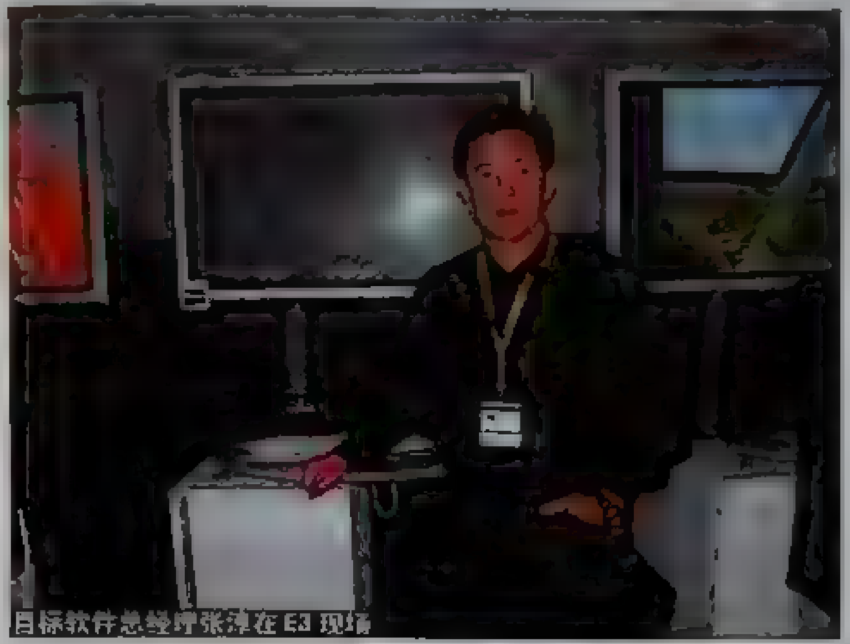
PS2便携显示器问世

不久前，专门生产游戏周边产品的Inter-Act公司在E3大展上展示了一款专门为PS2设计的携带式5.6英寸液晶显示器，与PS2组合起来后显得异常完美，尤为一个整体，据说这款产品还能外接DVD/VCD机或录像机。现在这款产品已经正式上市了，这下PS2的铁杆玩家们可有福了，不过价格不低，要149美元。

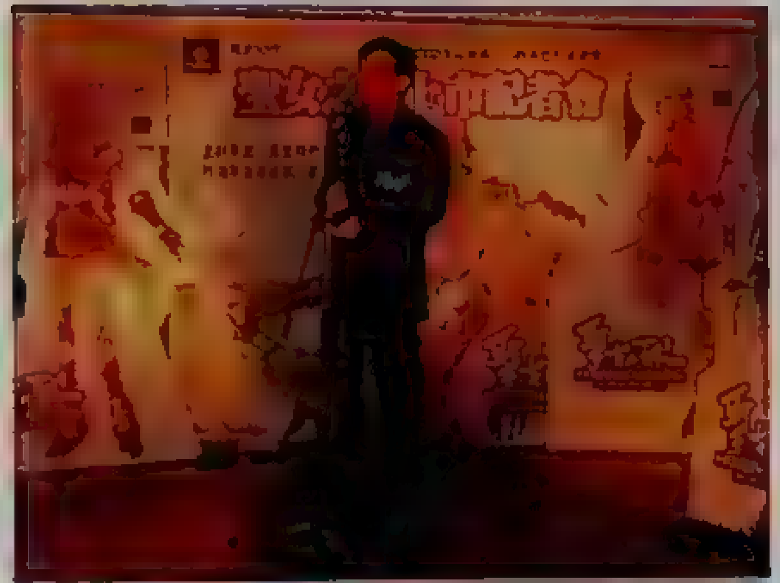
《秦殇》光耀E3大展

在今年的E3大展上，一款来自中国的游戏吸引了众多观展者的目光，那就是目标软件公司历时三年精心开发，以中国第一个统一王朝大秦帝国为背景制作的角色扮演游戏——《秦殇》

此前，目标软件与Eidos公司合作，在全球发行了中国第一款走向世界的游戏《傲世三国》，并取得了巨大成功。但目标软件并不以此为满足，他们决心以自己的努力去创造更多的奇迹。此次参展的《秦殇》已经顺利与加拿大的Strategy First公司签下了海外代理合约，成为国产游戏中第一个成功走向世界的RPG！Strategy First曾经成功运作了《哥萨克》、《突袭》等知名游戏，相信他们与目标软件强强联手，将使《秦殇》在国际舞台大放异彩。目前游戏已经进入收尾测试阶段，预定正式上市日期为7月6日。所有迹象表明，这将是本年度最值得期待的一部国产游戏。


目标软件总经理张淳在E3现场

《圣女之歌》声动游戏市场



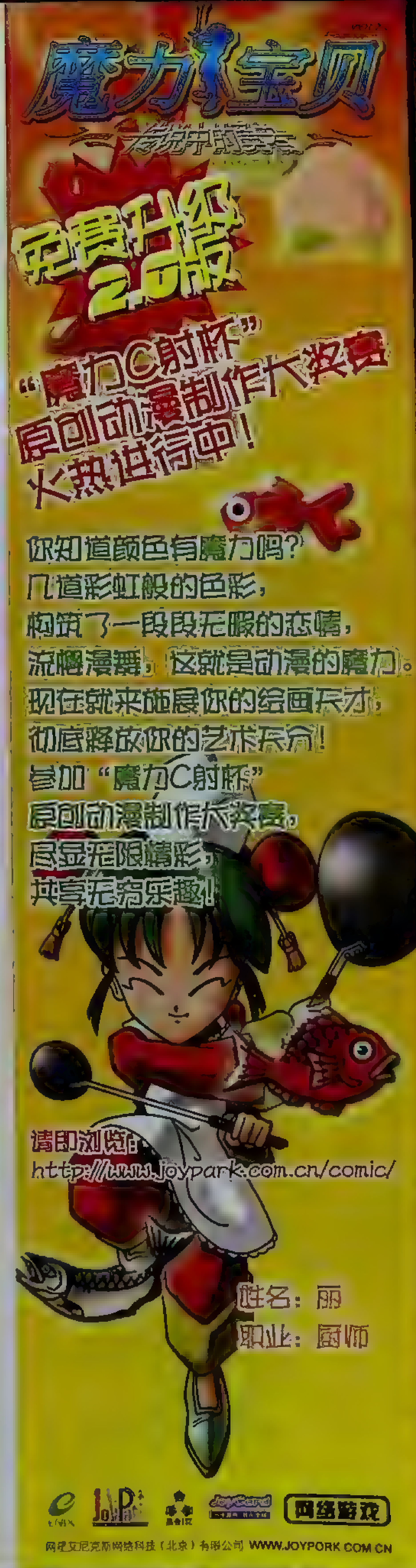
2002年5月25日和26日，备受期待的超级大作《圣女之歌》在台北、台中、高雄、北京、上海、广州等六大城市同步召开首卖会，盛况空前。

据悉，这款历经两年研发，动用20余名精锐人员、耗资500万元人民币的角色扮演游戏大作不论剧本、美术、动画、音乐都是原创自制的，风雷时代拥有其100%的版权。《圣女之歌》在上市之前就备受关注，并长期居于众多大型游戏网站与杂志之"期待游戏排行榜"的第一、二名；更因影音表现之出类拔萃，被国际艺术界认定深具艺术价值，并于2002年1月25正式获邀参加日本一年一度的"日本创作者嘉年华会"。同时，在网络游戏夹击、舆论一致唱衰单机游戏的此刻，目前已确定在中国大陆、台湾、香港、东南亚地区的单月订购总量（中文版，包括繁体中文与简体中文）已经超过12万套！

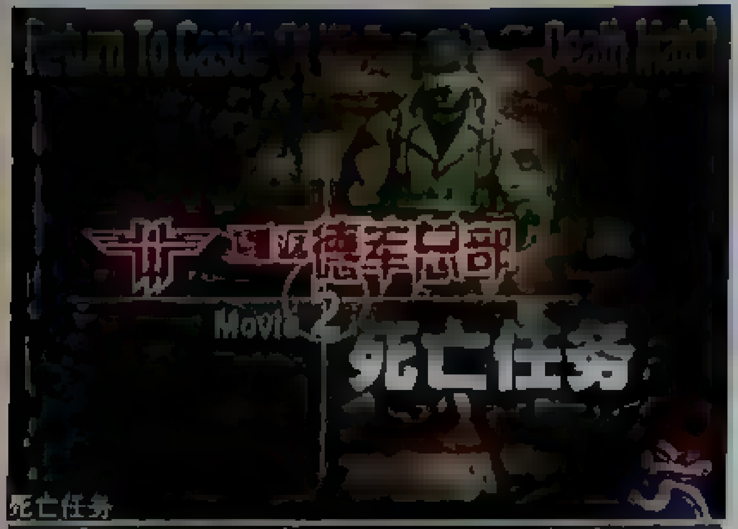
《圣女之歌》由台湾游戏界知名资深制作人苏竑嶂先生企划监制。苏先生在台湾与日本游戏产业有长达13年以上的游戏开发或监制经验，本身亦是一位音乐创作家，最著名的音乐作品为1990年~1994年任职大宇资讯期间创作的"轩辕剑"系列之游戏配乐。《圣女之歌》的配乐除由苏先生亲自策划外，亦由目前担任风雷时代音乐总监的周志华先生以长达11个月以上的时间创作。周先生有"台湾MIDI界教父"之称，是台湾广告及电影配乐的开山鼻祖，有18年以上的作曲/配乐经验。

《圣女之歌》的剧本则取材于由风雷时代的编剧团队历时两年完成的百万字奇幻小说，由于原著情节庞大，无法用一集的空间来完全演出，因此风雷时代将采用"分部"推出的方式阐述整个《圣女之歌》，目前暂定共推出六部，分三年完成，平均每半年就会推出一篇续集。

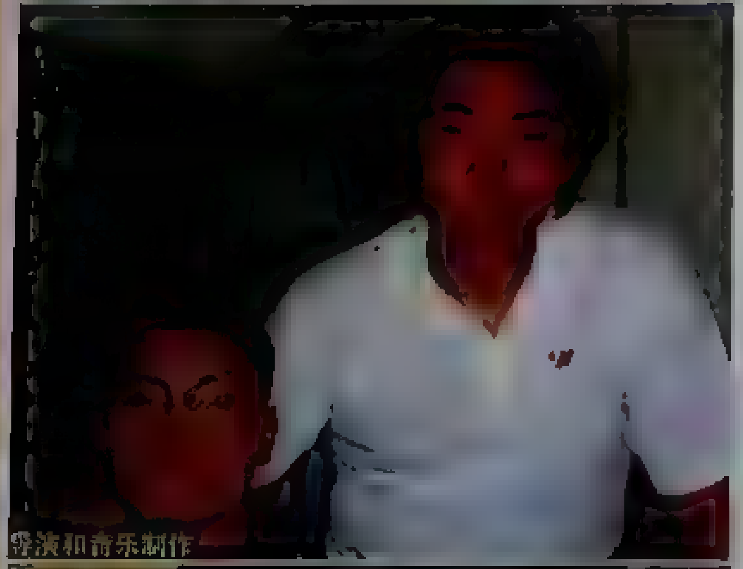
同时，风雷时代已正式确定将于半年内，先以PC日文版正式进军日本游戏市场；一年后，亦将以崭新的全3D引擎、全新的版本，进军全球TV-Game市场，预计将有PS2版的《圣女之歌-ARPG》以及XBOX版的《圣女之歌X》。而且，各种版本的《圣女之歌》虽然取材于同一剧本，但游戏性的企划将有所不同，风雷时代会根据各种平台的性能，开发更适合的视觉表现方式与游戏进行方式。

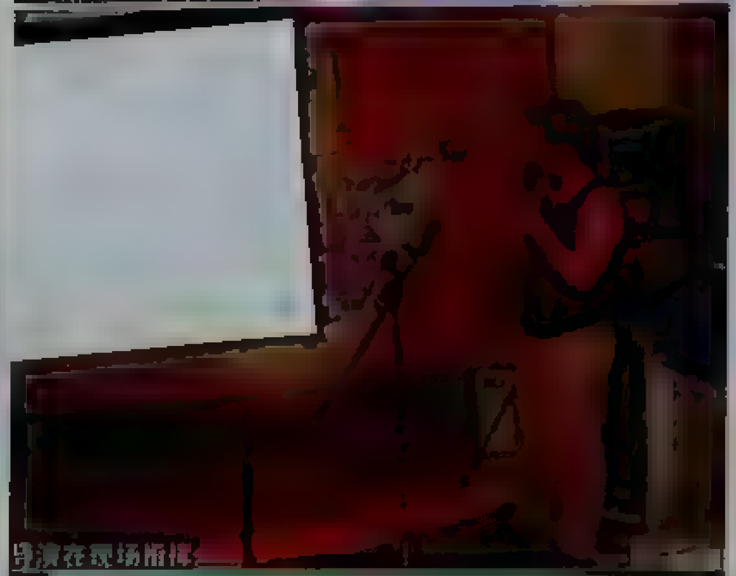


天人互动完成“死亡任务”

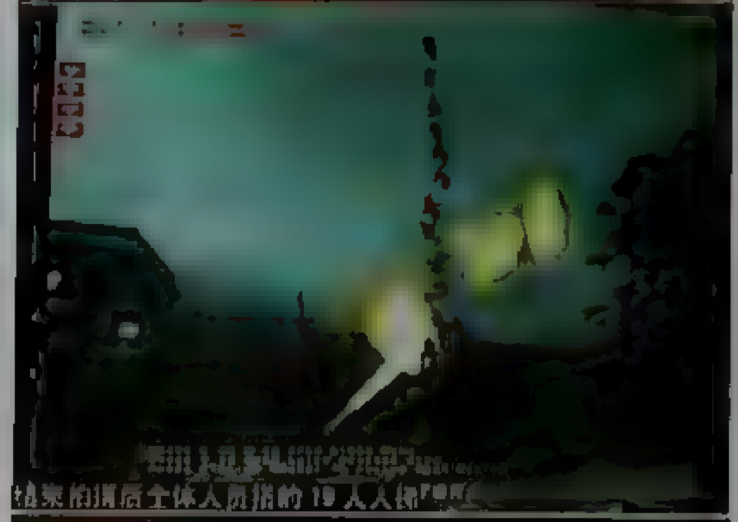


死亡任务


导演和音乐制作


导演在现场指挥

来自北京广播学院的 HERA 战队



来自 DOC 战队的 RTCW 高手

全体工作人员合影

据天人互动官方消息，继《重返德军总部》游戏电影《血战奥马哈》成功推出后，天人互动就一直为续集的拍摄进行筹备工作，该续集已经正式定名为《死亡任务》(The Death Match)。

2002 年 6 月 2 日 9 时整，本刊记者早早就赶到了位于北京市朝阳区安华里的网图网城一楼大厅，《死亡任务》就将于今日在此地拍摄。当记者到达这里的时候，天人互动的工作人员和参与电影拍摄的各方人士正在进行准备工作，天人的方丈和老刀正台前幕后的忙活，进行全场的统筹。

10 时整，电影拍摄正式开始。

此次天人互动为了使游戏电影拍摄得更加专业，特别邀请了 –=DOC=–、{+}(红十字)、–=JD=– 等战队参与拍摄，国内首支女子战队 =HERA= 天后战队也应邀参与了拍摄，“演员”队伍就达 20 多人，电影导演据说是北京电影学院的学生。至于场地和设备，网图网城的大厅宽敞明亮，电脑配置高，网络质量也非常好，为拍摄的顺利进行提供了有利条件。

随着拍摄的进行，不少玩家都被吸引了过来，虽然观众座位不多，但很多人还是站在场外津津有味的看着。毕竟这是国内游戏电影的首次公开拍摄嘛，确实很有意思。场上那些“演员”的表现欲也似乎异常强烈，经常有人不听导演的指挥，私下搞些小动作，不时出现一些十分滑稽的场面，引来全场的一片笑声。

经过整整一天的拍摄，《死亡任务》的全部镜头就在这种十分紧张而又异常有趣的气氛下拍摄完成了，剩下的工作就是后期剪辑、合成了。最快的话这部电影也要 7 月才能“公映”，大家耐心等待吧。

育碧正式签约“古龙群侠”

继成功发行国内知名网络游戏《传奇》后，育碧软件于近日和香港智傲系统有限公司正式签约，将在大陆地区发行超人气武侠网络游戏《古龙群侠传 Online》，目前公开测试活动正在火热进行中！

通过与授权方的通力合作，加上制作小组详尽的资料搜集，《古龙群侠传 Online》将为玩家开创一个集合了武侠小说大师古龙数十部作品的武林世界。游戏采用 2D/45 度画面，游戏中的每个场景都完全尊照古龙原著再现，给玩家再现了一个古朴精美的武侠世界。同时，《古龙群侠传 Online》还打破了同类游戏受角色职业限制的框框，采用崭新的开放式技能系统，玩家可随喜好来学习不同的技能，使玩家拥有绝对的自由度，并在游戏中拥有独有的角色。《古龙群侠传 Online》还将每月定期更新游戏及主线故事，游戏角色及场景等也会不断增加到游戏中，让玩家不断获得新鲜感。此外，制作公司还首创了互动传讯系统，可以使在不同服务器进行游戏的玩家也可以互相通讯，这对平日只会上线聊天而从未接触网络游戏的玩家是一个入门的大好机会，更能通过这个系统组织最庞大的网络社群。

依星重组 全力进军网络游戏

据悉，上海依星软件公司吸收巨额外资，将于 6 月底全面重组，并正式改名为“依星软件(上海)有限公司”，英文名为“Everstar Online Entertainment”，今后将全力进军网络游戏市场。新公司将于下半年推出一款重量级的网络角色扮演游戏，并依然注重单机游戏的代理，预计在暑假陆续推出《星尘物语》、《龙枪英雄传》、《梦幻模拟战千年纪》、《快乐糕饼店》等数款作品。此外，依星公司高层人士表示，公司在重组扩大后，急需市场公关、营销策划、网络管理、程序美工等各类人才，欢迎广大有志于游戏事业的精英人士加盟，详细情况请关注依星官方网站 http://www.everstar.com.cn。

另据报道，依星软件日前已和北京国研游戏正式签约，负责在大陆地区发行一款全 3D 网络游戏——《科洛斯之暗黑大陆》，这款游戏已于 6 月 14 日开始公开测试，有兴趣的玩家可以到 www.cronous.com.cn 下载试玩。

《中关村[illegible]》万人签名[illegible]

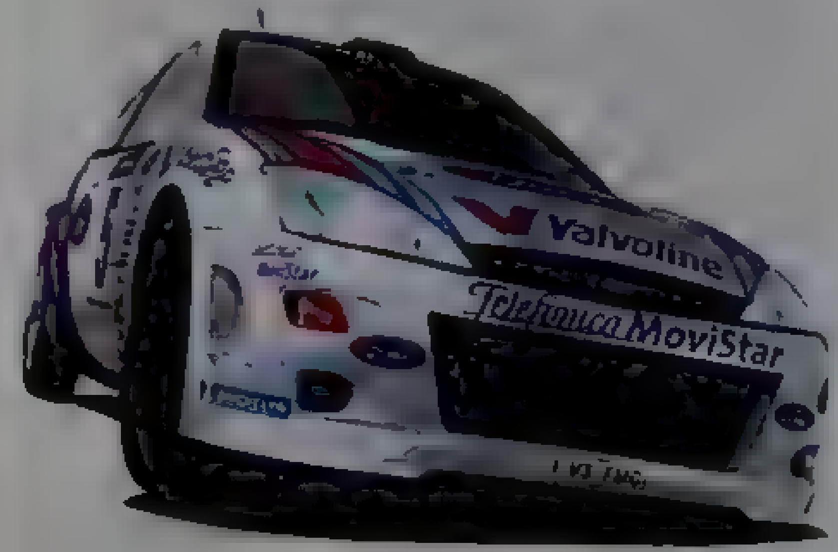
6 月 1 日至 6 月 2 日，《中关村启示录 Ⅱ》万人签名活动在北京、上海、广州拉开了序幕！热情的用户，精彩的演示，辣妹的热舞，造就了火爆的签名现场。大家认真地在特制的条幅上书写自已名字，这些名字将被记录在《中关村启示录 Ⅱ》里永远保存。据悉，这款游戏已经进入开发的最后阶段，用户在此次活动中提出的建议将被研发部门合理采纳，使产品更加完善。

娱动工场虚拟赛车挑战赛

娱动工场于 2002 年 6 月 22 日上午 9:30 举办职业车手对游戏玩家的赛车游戏挑战赛，地点就设在娱动工场的研发大厅。参加本次挑战赛的职业车手是郭尧(北京海淀驾校车队)、门光远(上海 333 车队)和李巍(个人车队)，而游戏玩家阵容则包括王博(本刊特约作者)、邵晨(街机赛车游戏冠军)和郭飞(PC 赛车游戏高手)。挑战赛所用游戏是娱动工场即将代理的《柯林·麦克雷拉力 Ⅱ》，本款游戏由世界拉力冠军、英国车手柯林·麦克雷监制，拥有绝对权威的拟真度，现已被许多职业车手定为模拟训练器。

娱动工场的总经理纪峥曾经是一位赛车手，从事游戏研发行业后，对赛车游戏格外重视，2002 年，他亲自引进了欧美赛车大作——《横冲直撞》，受到广大中国玩家的一致好评，本次比赛获胜者将得到娱动工场的游戏超级大礼包一套。

《家用电脑与游戏》是本场比赛的特约媒体，特派专员游骑兵到场助阵。赛车游戏锻炼一个人奋勇拼搏的精神，锻炼坚忍不拔的心理素质，相信本次比赛将为普及赛车运动、推进电子竞技贡献一份力量。下期我们将全程报道本场挑战赛，届时敬请广大竞速玩家重点关注。



世纪雷神、万智源联手打造《新方世玉》

深圳万智源是一家富有创意的新锐游戏制作公司，其最知名的作品是《最初幻想》，如今万智源又把目标瞄准了中文武侠游戏领域，计划与世纪雷神联手打造一段新的英雄故事——《新方世玉》。

方世玉这个人物大家都不会陌生吧，游戏《新方世玉》就将为大家演绎这个英雄人物的成长历程。故事发生在清朝乾隆年间，天地会兴起，各地反清复明的浪潮不断高涨，朝廷派遣密探悄悄南下，一场腥风血雨已经笼罩武林。方世玉偶然得知母亲救了天地会的骨干，从而卷入了这场浩劫。朝廷的压力、黑道的干涉等等现实使方世玉从一个顽皮好动的孩子成长为一代受人敬仰的英雄。刻骨的思念，真挚的友情，艰苦的路途，险恶的机关，扑朔迷离的线索，恩怨缠绵的江湖，起伏跌宕的故事，性格丰满的人物，悬念迭起的进程，轻松幽默的对白，《新方世玉》将以戏剧性的手法描绘出一个悲剧时代的光明喜剧。

金属包装“照亮”《无冬之夜》

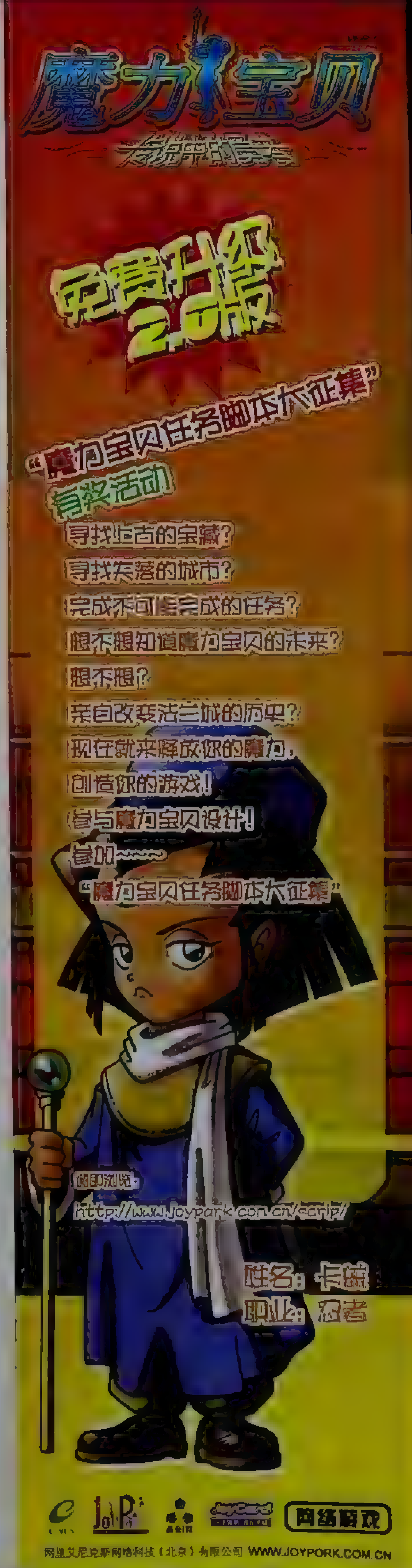
据来自天人互动的消息，本年度欧美角色扮演游戏大作《无冬之夜》(Never Winter Nights)将于 7 月与国内玩家见面，游戏将采用金属包装，这是国内代理公司首次制作金属包装盒，打破了游戏纸制包装的传统。据悉，采用这款金属包装是经天人互动严格评估决定的，是天人互动打造精品游戏战略的具体体现。

七月盛夏 “橘子红了”

据悉，7 月盛夏，北京游戏橘子数位科技股份有限公司将在中国大陆宣告成立，同时将把其成熟的网络游戏运营和行销经验引入内地。

游戏橘子在大陆的首发产品将是科幻网络游戏《混乱冒险》，它将带给玩家刺激、惊奇的网络游戏新体验。7 月 19 日，《混乱冒险》将开始公开测试，一系列相关活动也将随即展开。详情请关注 www.gamania.com.cn。

游戏橘子数位科技股份有限公司在台湾是一家从事线上游戏软件开发、代理、发行和运营的公司，在台湾成功代理运营了韩国网络游戏《天堂》，目前已经在日本、韩国、香港、北美等地与当地领先业者合作建立了多家分公司，未来游戏橘子将以亚洲最大的跨平台游戏发行商为发展目标，迅速成长为一家全球化的公司。



BTV“游戏文化”专家座谈会纪要

文／王博

初夏的北京，天高云淡，骄阳似火，游戏的热度与天气保持同步上升的势头。与此同时，著名电视游戏节目电玩“GOGOGO”和国内知名的专业游戏开发企业娱动工场数码科技有限公司，以及北京电视台“谁在说”节目组共同举办了一场有关游戏文化的电视座谈会。众多游戏业界资深人士、职业游戏选手、专家学者和广大游戏玩家云集北京电视台演播大厅，观众席虽然早已人满为患，但大批人士还在源源不断到场，电视台的工作人员不得不紧急从各办公室抽调上百把椅子“救场”。

“谁在说”的主持人骆新先生十分幽默诙谐，在他的极力“煽动”之下，与会者的情绪被完全调动起来，所有支持的目光投向第一位勇敢的演讲者——电玩 GOGOGO 的总经理马晓喆。马总是一位年轻、漂亮、文雅的女士，亲切中又不失女强人的风彩。她早年赴美留学，专攻经济管理专业，而现在又恰恰对经营模拟游戏兴趣渐浓。马总谈道“在美国，家长对游戏的态度是希望孩子从‘玩’中获得智慧与快乐，‘玩’是人的天性，也是快乐生活的源泉，我们电玩 GOGOGO 所倡导的就是‘寓教于乐’，而不是‘玩物丧志’。目前，电玩 GOGOGO 电视游戏节目在全国 30 多个电视台都有播出，而且收视率一直名列前茅，这与广大玩家的支持是分不开的，在此向所有支持本节目的观众和玩家表示由衷的感谢。”

娱动工场数码科技有限公司的总经理纪峥则是一位口才出众、豪爽洒脱的男士，既有企业家的持重，又有大玩家的个性，看到身边的女中豪杰侃侃而谈，纪总也不甘寂寞起来“我认为人生从某种意义上来说就是一场‘游戏’，但是，玩这个游戏需要认真的态度，随欲而安、随波逐流是不行的。我大概是在 80 年代末、90 年代初开始接触游戏的，至今玩过的游戏不计其数，或许是因为自己太执著于游戏事业，反而已不仅仅满足于‘玩’，而开始尝试去‘做’。去年，娱动工场研发及推出的游戏共有 16 款，今年我还将有优秀的产品问世，希望广大玩家继续关注娱动工场，我们绝对会带给你们以新的惊喜。”

周教授是中国人民大学的社会学教授，虽然游戏玩得不多，但“秀才不出门，能知天下事”，周教授智礼俱佳、博古通今，自然能从思想的阁楼中搜出些许陈年古训、经典明言，搞得全场耳根尽竖、鸦雀无声。因为玩家们从来都是在虚拟世界里动手动脚，不常在知识海洋里动眼动脑，这次理论联系实际，反而给玩游戏找出不少合理的科学依据，引得几个骨灰级玩家躲在角落里阵阵偷笑。

然而好景不长，几个反对者不约而同“蹭”地站将起来，既有老同志，也有中年人，更有小朋友，正可谓“老中青”三结合，大家的矛头直指游戏的副作用，例如怠误学业、有碍人际、损坏视力乃至精神变态，耍时间，“精神鸦片”、“数字海洛因”、“虚拟大麻”和“互动可卡因”之类的术语漫天轰炸，会场气氛骤然紧张起来。

张医生是社科院的心理学家兼心理医生，对游戏心理的根源自有一番剖析。他认为，游戏是人类精神生活的一种宣泄，也是一种变相的自我实现，更是一种积极的心理疏导，适当的游戏对缓解精神紧张和心理疾症具有一定疗效。“老中青”闻听此言立即予以反驳。然而，纪总的妙语连珠和马总机智幽默使剑拔弩张的大辩论变得趋于欢快而和谐，再加上主持人骆新不失时机的插科打诨，全场玩家爆发出雷鸣般的开怀大笑和劈里啪啦的掌声。是啊，言者无罪、闻者足见、有则改之、无则加勉、去粗取精、去伪存真、由此及彼、由表及里。

座谈会的宗旨就是吸收正方、反方乃至第三方的高见，哪怕是不表态方的意见也要表出来，这才能体现公平、公正、公开的原则。

接下来，主持人请与会者谈谈自己每天的游戏时间，统计结果显示，绝大多数人每天花在游戏上的时间至多不超过 2、3 小时，这显然是不会对学业和事业构成影响的。然而与众不同者总还是有的，例如职业玩家金宇，他每天花在游戏的时间接近 10 小时。金君表示自己为了游戏可以舍弃一切，并且希望自己能够在世界电子竞技游戏大赛上为国争光。游戏界的职业撰稿人“火鸡”（笔名）也出场了，此君自幼酷爱游戏，然而他的人生目标并不是成为职业玩家，而是向游戏权威评论员发展。根据座谈会议题，他将与一位曾经参加过辩论大赛的资深人士展开一场题为“游戏利大于弊？还是弊大于利？”的辩论比赛。两位辩手才思敏捷、巧舌如簧、引经据典、侃侃而谈。从他们针锋相对的陈述中，众多人士更加清醒地反思了游戏利弊得失，更加清醒地认识到今后应如何面对游戏的诱惑。鲁迅先生说得好——拿来主义，重要的是先拿来，再将有益的东西据为己有，将糟粕和残渣剔除。两位年轻人的唇枪舌战博得满场喝彩，其抛砖引玉的积极作用是显而易见的。值得一提的是，“火鸡”的一番慷慨陈词博得了马总的欣赏，目前，他已“转会”至电玩 GOGOGO。

座谈期间又有大批学生源源不断赶到现场助阵，电视台本来计划请 20 名学生，却不想学生是一个信息交流极为顺畅的群体，到场学生竟达数倍之多，他们把持着观众席最突出的位置并坚守阵地，导播苦口婆心的劝阻是无济于事的。年轻人就是生龙活虎、朝气蓬勃，他们对中国游戏事业的狂热激情愈发高涨，雪片一般的问题飞向嘉宾席，娱动工场的纪总和电玩 GOGOGO 的马总谈笑风生、从容应答，而周教授和张医生则引经据典、旁敲侧击。

马总谈到“今后，我们电玩 GOGOGO 将与《家用电脑与游戏》等专业游戏媒体进行深入的交流与合作，互相学习，互为补充，杂志与电视的合作将带给玩家一个全新的、立体化的游戏媒体。同时，我们也将与遍布全国的各家省市电视台进行更深入的合作，希望游戏厂商给与我们以更多的支持。”纪总谈到：“娱动工场愿意与外国游戏厂商广交朋友，中国游戏的发展离不开国际游戏企业的支持。同时，我们也愿意与国内看好游戏领域的企业携手，共同开发具有专业水准的游戏以回报广大热心的玩家，娱动工场随时欢迎新老朋友的惠顾，娱动工场愿意与所有玩家交朋友，愿大家都实现心中的梦想。”

在此次座谈会上，无论是嘉宾还是观众，是正方还是反方，大家都在积极探究游戏的本质、拓展游戏文化的内涵，以及推进数字娱乐产业的发展。是啊，游戏业的社会形象和社会地位亟待提高。而此时，傍晚的北京早已华灯初上，凉爽的微风伴随着清新的文化氛围，使所有关注游戏事业的志士仁人情神气爽，大家集聚一堂、畅所欲言，对话代替了对峙，辩证代替了辩论，理解和信任、客观与公正逐渐成为评判游戏利弊得失的主旋律。夜色中的北京灯光璀璨，北京电视台的发射塔灯火通明，现场信号正飘向星辰闪烁的夜空，不知不觉飘来了《仲夏夜之梦》悠扬的旋律，愿所有中国游戏的支持者梦想成真。■

昱泉晶合联袂首发《小李飞刀》

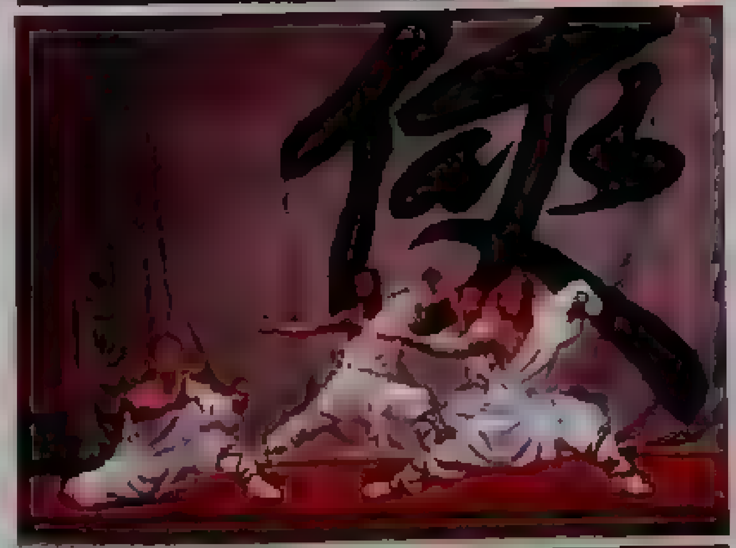
6 月 14 日，国内著名游戏软件发行商晶合时代与昱泉国际首次合作，在北京友谊宾馆召开了形式新颖、气氛热烈的新闻发布会，共同宣布全 3D 武侠角色扮演游戏大作《小李飞刀》6 月 15 日全国同步上市。

被上海昱泉营运总监汤昱仁先生称为“昱泉最后的单机版游戏”的《小李飞刀》改编自古龙先生的名著《多情剑客无情剑》，是昱泉单机版 3D 游戏系列的集大成者，也是在技术上最成熟的一款产品。

业内人士普遍认为，《小李飞刀》是以电脑游戏的方式对古龙经典武侠名著的一次最佳诠释，是广大武侠小说爱好者充分领略并彻底融入其中的绝好机会。同时，《小李飞刀》作为今年暑期乃至 2002 年整个上半年难得一见的单机版游戏精品，无疑是昱泉国际联手晶合时代将“飞刀”精确瞄准国内暑期游戏市场的最佳武器。

上海昱泉营运总监 汤昱仁

汤昱仁先生将“飞刀”郑重交与晶合时代代表



寰宇掀起“八级风暴”

北京寰宇之星软件有限公司于 6 月 5 日在北京香格里拉饭店一层宴会厅举行盛大新闻发布会，重点向在京媒体和渠道商介绍了该公司今年夏季的游戏发行计划。

从 6 月至 8 月，寰宇之星将推出主题为“今夏冷酷到底，尽享寰宇八级风暴”的产品联合销售计划，即在此期间，寰宇之星将推出八款强势产品，满足市场的不同需求，这八款产品分别是：大宇软星的《大富翁Ⅵ》和《汉朝与罗马之王者的雄心》、新瑞狮多媒体的《圣魔争霸》和《卧虎藏龙之青冥剑》、弘煜科技的《风色幻想Ⅱ》、奥汀科技的《异域狂想曲》、宇俊科技的《新绝代双骄Ⅲ》和大宇资讯的《轩辕剑Ⅳ》。在新闻发布会现场，寰宇之星总经理傅世华先生和大宇软星科技总经理姚壮宪先生共同宣布：“八级风暴的第一级《大富翁Ⅵ》正式登陆。”

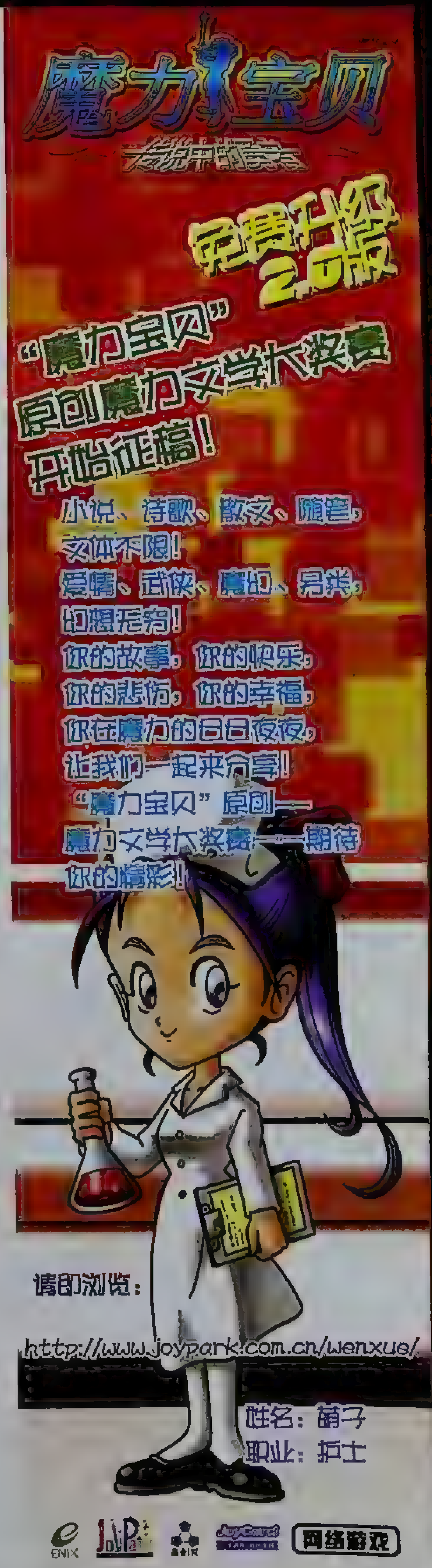
除召开发布会外，寰宇之星还联合上海茂立软件连锁销售组织、江苏连邦信息技术有限公司、成都连邦软件有限责任公司于 6 月 6 日和 6 月 9 日分别在上海、南京和成都举行了《大富翁Ⅵ》大型户外首卖活动。

游戏、数码大展本月开幕

据悉，由中国生产力学会金融财税研究与开发中心主办、北京宝依格公司承办的“首届中国游戏类软件与时尚数码产品展览会”将于 2002 年 7 月 19 日~21 日在北京中国国际贸易中心拉开帷幕。

本届展会的展示产品主要包括软件和数码产品两部分。软件产品以游戏类和教育类两部分为主，其中中外游戏软件正版产品、软件开发企业、国外产品代理商、知名游戏网站等都将参展。数码产品主要包括最新的 MP3 播放器、MD 机、数码相机等，参展的中外企业将把他们最新上市的产品带到展会上优惠销售。现场还将举办邀请观众参与的各种有奖竞赛活动，希望在 2002 年的暑假给您带来愉快的享受和新奇的发现。

本届展会举办的目的是培育中国具有发展前景的游戏和教育软件市场，避免盗版和无序竞争，为众多开发游戏软件、教育软件及时尚数码产品的企业建立起良好的销售渠道，并寻找到默契的合作伙伴。



数字生活

"美年达首届中国电子竞技大赛"纪实

由北京长通联合宽带网络技术有限公司主办、奥美电子（武汉）有限公司特别授权、北京百事可乐饮料有限公司独家赞助的"美年达首届中国电子竞技大赛"近日落下了帷幕。此次比赛影响力大、覆盖面广，在某些程度上甚至不逊于去年的WCG。

据了解，电子竞技运动在北美、欧洲均已形成一定的规模，但国内的电子竞技运动可以说是刚刚起步。当2001年WCG巨大的影响力波及到中国，我们看到了体育和电脑结合发展的又一条崭新的道路。而当电子竞技和职业玩家这两个新名词在国内出现后，也使得越来越多的玩家投身其中。此次比赛的主办方——北京长通联合宽带网络技术有限公司在成都、重庆、长沙等分赛区成功运作的基础上，通过本次比赛，使来自五湖四海的战队汇集一堂。据了解，本次大赛的报名战队超过了750支，参赛队伍达202支，可以说是国内迄今为止最大规模的电子竞技比赛。在比赛之前，国际最权威的的电子竞技组织——美国CPL——向大赛组委会发来了贺电，而世界上CS战队排名第一的瑞典NiP战队也和大赛组委会取得了联系，希望下一次能够来华参赛。在赛制上，此次比赛采用了当前国际通用的标准赛制——MR制度。规则和机器配置也完全按照国际同类比赛标准制定。在以往的国内同类比赛中，机器配置一直是选手们最为头疼的问题，因为机器问题而影响选手发挥的情况时有发生，而本次比赛中所采用的机器均全部重新安装了系统，并且只安装比赛项目必需的软件和设备驱动，而且经过了技术人员的残酷测试，以确保比赛期间设备稳定，使选手们能有更好的发挥。

在4月20号、21号的本地组淘汰赛中，比赛异常激烈，精彩场面不断。几支强队的遭遇战引起了广大玩家和选手们的关注！例如BT 对 =J.M M.G=、@ azyz 对 =LYA=、= [NuNu]= 对 Talent、[CNM]对 =SPARK=、T L B 对 *P P*、deViL*FF 对 =26zM G= 战队等，尤其像 =S U.R V=[VIP]和 ALL STAR 两支优秀战队强强相遇的情况，这在初赛时并不多见。deViL VIP、26zM、=S U R V=[VIP]是去年WCG北京赛区的前三名，他们中的任何一支队伍遭到淘汰都会令现场CS迷感到遗憾，但这点也正是竞技比赛的残酷性，优胜者只能有一个，"优胜劣汰"是这类赛事唯一的准则。除了北京赛区的著名战队，外地组的参赛战队也是高手云集，比如国内名列前茅的EVIL-UF战队、全部由女性玩家组成的5*LOVE女子战队，以及去年在WCG上一举成名的马来西亚M战队等，都专程赶到北京参加此次比赛。

同时，大赛还采用10台HLTV服务器向Internet时时传递比赛消息，使得全国的玩家可以随时随地观看比赛。据赛后统计，在4月20号、21号两天的比赛中，共有1万多名国内玩家在网上观看了此次比赛，而在去年的WCG上，这一数字还不到3千人。

从整体上讲，这次比赛的组织正规严谨、井井有条。现场细致地划分为选手区、等候区、观战区及比赛区。其中让人印象深刻的就是比赛区和观战区了：比赛区是一间封闭的玻璃房子，整个赛区禁止无关人员进入，连裁判和选手进场也需查验相关证件，从而保证选手不会受外界因素的干扰，而影响水平的发挥，观战区则设在中友百货九层的天幕酒吧，通过位于中央位置的大型背投和四台电视现场直播，几百名CS爱好者会聚一堂，一边观看比赛一边评论，并不时爆发出热烈的掌声和叫好声，他们为胜利者欢呼，为失败者惋惜。

另外，为了确保此次比赛的公正性和权威性。在裁判方面，大赛裁判组汇集了来自奥美电子、中国CS联盟、CSCHINA的多名资深裁判，他们中大多数曾担当了去年WCG的地区主裁，均拥有丰富的执法经验。

5月2日，赛事进入复赛，32强业已产生，他们都是在拼掉了本组的对手后晋级的，实力均不容小视，谁都有夺冠的可能。在16进8的比赛中，比赛场场精彩，现在才是体现各战队真正实力的时候。各队只要稍有疏忽大意，就有可能前功尽弃，竞技比赛是不相信眼泪的！现在，对于每支战队来说，拥有过硬的心理素质，能够正常的发挥自己的水平才是最重要的。

最终，26BJ和EVIL-UF两支战队一路过关斩将，分别淘汰了强劲对手而闯入决赛，首届美年达杯电子竞技大赛的冠军就要从这两支队伍中产生，等待我们的将是一场精彩分呈的大决战！经过残酷的竞争，EVIL-UF以6比6和7比1总比分13比7的成绩当之无愧地摘取了此次赛事的桂冠。

虽然冠军只有一个，但不爱红装爱武装的女子战队，以及唯一一支由残疾人士组成的战队都给大家留下了深刻的印象。同时，我们也看到电子竞技文化正在国内慢慢地形成，每一支著名战队在比赛时都有很多的拥护者，他们身穿印有自己喜爱战队队标的服装，对场上选手的资料如数家珍，他们为胜者喝彩、为败者遗憾，WCG在去年给国内游戏界一个很大的震动，而今年，这个震动由我们自己来完成！

同时，此次美年达大赛也可以说是至今为止技术含量最高的电子竞技比赛，大赛组委会采用了由CcsK提供的HLSTATS系统，该系统用于比赛中的个人技术统计。在以往的比赛中，并没有类似足球运动中最佳球员的评选，而大赛组委会在国内第一次使用了此系统进行评选也是众望所归，因为玩家们也希望有属于自己的明星。此外，为配合整个电子竞技推广计划，使比赛朝正规化、职业化方向发展，长通宽带此次还与奥美电子共同引入了全国战队排行系统，所有参加相关项目比赛的战队都将获得积分，而此积分又会在全年内不断地通过比赛进行更新。

此次大赛大大刺激了国内电子竞技的发展，即开始出现了转会的雏形，一些著名战队为了在比赛中打出好成绩，除了自己培养队员外，还从其他战队挑选所需的队员加入。但是，我们更应该意识到，类似市场急需进一步规范，如果没有正确引导，一个潜力再巨大的市场也不会给社会带来好的效益和影响。

虽然此次赛事已经落下了帷幕，但我国的电子竞技产业才刚刚起步，任重而道远，愿我们的年轻与梦想能够成就我们的光荣与未来！

美年达大赛个人统计 TOP 10

1. V arena | eViL-United.Xa3rO
决赛时第一局虽然误伤自己的队员，但是最后表现出色，综合准确率48 86%。
2. deViL |* 1020
头脑冷静，技术全面，在使用AWP AK-47或者M4AI方面算得上国内顶级选手，综合准确率准确率49 04%。
3. V.arena | eViL-United.HeLlo
EVIL-UF队员，综合准确率40.99%。
4. V.arena | eViL-United.Perfect
决赛时，Perfect以一个关键的指令扭转了战局，可以说是夺冠的功臣，综合准确率46 10%
5. 26BJ |- 0000
心理素质稳定，对枪械的熟练度已经是国内一流水平，综合准确率37 65%
6. New4 Kapo
New4.队员。
7 V.arena | eViL-United.Mahd1
比赛时非常冷静，枪法及走位明显经过长时间练习，综合准确率34.66%。
8 **M**DeFencE
心理素质稳定，但是对地图熟悉程度不够，综合准确率34.81%。
9. *China* -| D.W |- JP
来自D W战队。

本栏内容由赛迪影视（CCID TV）《数字生活》节目组提供

雷爵资讯正式进军大陆

以制作大陆第一款图形MUD《万王之王》而响誉一时的台湾雷爵资讯有限公司，于2002年6月初正式进军大陆，成立雷爵（北京）资讯有限公司，雷爵（北京）创立后的经营内容将以研制、发行、运营Online Game为主。

作为第一个进入大陆的Online Game游戏研发厂商，雷爵（北京）带给玩家们的第一个礼物是在台湾广受玩家好评的万人在线游戏——《创世霹雳》。《创世霹雳》是一款大型的3D武侠网络游戏，其故事背景颇具传奇武侠色彩，加上雷爵强大的技术实力与美工功力，力图在游戏市场开创一片3D第一人称视角网络游戏的新天地。目前，雷爵（北京）正在中国大陆地区公开招募测试人员，拟对这款游戏进行测试，具体测试时间为6月10日至7月10日。

雷爵（北京）总经理郭文琦先生认为，大陆的网络游戏用户群在一定程度上已经超过了台湾，因此在大陆设立雷爵（北京）公司后，将更能接近市场，了解消费者的需求。由于本身就是游戏研发商，在技术服务上能和大陆市场结合得更好，不会像现在很多从韩国代理Online Game的发行商那样，在游戏出问题后必须远到韩国才能得到技术支援。此外，郭文琦先生还表示，在今年稍后的时间里，雷爵（北京）还将引进《童话王国》及《万王之王Ⅱ》这两款风格截然不同的OnLine Game大作。

游戏升格：日本"媒体艺术作品"下月来京展出

在中日邦交30周年之际，日本文化厅将于今年8月23日~9月1日，在中央美术学院美术馆（北京王府井帅府园）举办"2002日本媒体艺术节获奖作品展"，将数码技术、艺术与娱乐在现代日本的发展状况介绍给国人，特别是青少年。

6月14日，本刊记者参加了由文化部和日本文化厅联合举办的"数码媒体艺术展看片说明会"。KAWAGUCHI YOICHIRO博士代表该展组委会致辞并展示了他的个人作品，AKIBA TOSHIYUKI先生代表日本计算机图像艺术协会介绍了展览内容及观念，ABE YOSHIHISA先生放映并讲解了该展的宣传片，令现场记者耳目一新。他们称，该展具有视觉、触觉和感觉的全新享受，将让观众看到充满梦幻的日本。

"媒体艺术"是基于IT发展的文化新概念。日本"文化厅媒体艺术节"自1997年以来每年一届，其间举办以"艺术与科学的融和"为主题、以振兴艺术为目的的比赛。比赛包括数码互动艺术、数码非互动艺术、动画、漫画四部分。本次展品选自历届媒体艺术节的获奖作品，包括实物作品、数码图片、漫画、游戏等，并将设立专门的游戏展品室，目的是让观众实际体验数码游戏作品。

数码游戏是日本称豪于世界的一种文化，是数码影像中最有活力的一个领域，是影响广泛的大众娱乐文化产业。该展十分关注以最新数码技术开发的游戏作品的艺术性，将把这些受到高度评价的作品介绍给观众。

"魔兽"暑期全面登陆

近日，奥美电子与新浪网游戏频道、网上连邦联合举办了《魔兽争霸Ⅲ典藏版》预订活动，活动限量3000套（预计国内首发总计20000套，不再版），最先预订的玩家不仅可以在第一时间拿到游戏，还可以按先后顺序获得"魔兽"精美T-shirt、主题胸章、纹身贴纸等精美赠品。

据悉，对于购买典藏版的玩家，奥美电子还将赠送超值大礼包，其中包括原装进口的"魔兽Ⅲ"钥匙扣、"魔兽Ⅲ"全体创作人员的签名海报、豪华版官方攻略书以及一枚刻有玩家专属编号的"魔兽Ⅲ"铜制纪念牌等，这些产品将只随典藏版赠送，绝无零售。除此之外，奥美还将为购买典藏版的玩家提供印有购买者姓名及其他个人信息的收藏证书，这在国内游戏界是史无前例的。收藏证书象征着铁杆玩家的地位，证书本身也极具收藏价值。

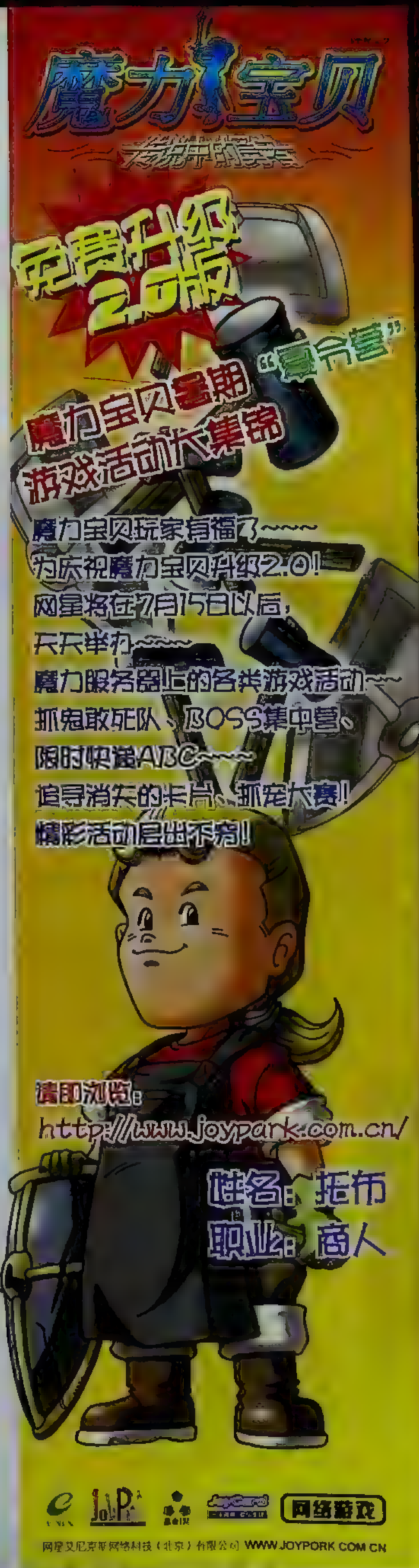
此外，奥美电子还将从国外进口1000套"魔兽Ⅲ"玩偶，每套三款，是由暴雪公司依照游戏中的主要角色设计制作的。玩偶质地为沙皮橡胶，预计包装规格为17x10.5x29CM，形象逼真，色彩亮丽，部分配件可自由拆卸，四肢可活动，极具观赏及收藏价值。全国限量零售2700个（其中公司保留300个以备其他之需），预计7月初上市，喜欢收藏的玩家不要错过这个机会。

CS大赛再度展开

2002年6月21日，飞利浦电子与电脑商情报社联合在北京市友谊宾馆召开了"CS显亮无敌杯"首届全国反恐精英超级联赛新闻发布会。奥美电子的代表在新闻发布会上进行了严格的"奥美认证仪式"，并宣布此次大赛代表了中国CS的最高水平，联想到前段时间奥美电子针对各种未经认证的CS大赛发表的严正声明，可见中国电子竞技活动正日渐规范。

目前中国的游戏产业高速发展，其中竞技游戏的广泛参与度与网络游戏的高额市场产值成为了支撑游戏产业的两根擎天之柱。此次"CS显亮无敌杯"超级联赛组织严密，规模庞大，并设置了业内最高级别的5万元头奖，这无疑是在如火如荼的电子竞技活动中火上浇油，星星之火将成燎原之势。

详情请关注http://cbigame.51.net。



国内上市星运表

快乐就是力量

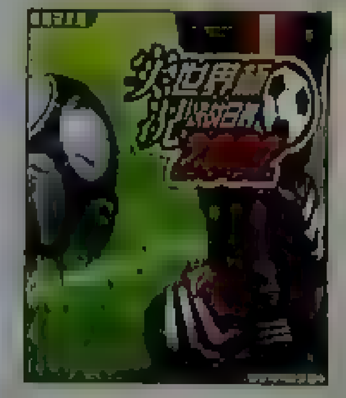
中国队的世界杯之旅已经结束，虽然成绩正如想象中的那样不尽人意，但正是由于在意料之中，我们才不会出奇的愤怒。所以虽然败了，我们仍然快乐，这就是足球！虽然米卢就要走了，虽然极不欣赏他在电视广告中的作秀，但他“快乐足球”的理念我倒是觉得应该延续下去。因为，快乐是动力之泉，快乐是足球之本。

下面就给大家推荐几款近期上市的足球游戏，供各位在世界杯后自娱自乐。不管是哪个类型，不管是什么情况，只要能给你带来快乐，那就是好游戏！

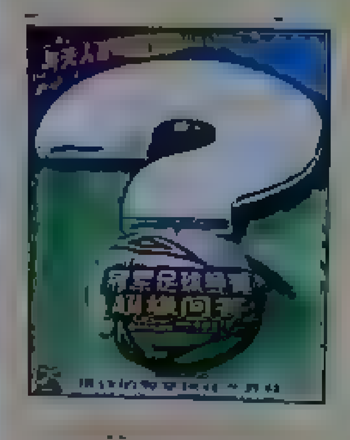
快乐足球2002
- 出品 世纪雷神
- 类型 SP
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/6
- 价格 ¥50

欢乐足球
- 出品 天人互动
- 类型 SP
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/5
- 价格 ¥39

齐达内足球2002
- 出品 天人互动
- 类型 SP
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002 第三季度
- 价格 ¥49



实况世界杯·决战日韩2002
- 出品 新天地
- 类型 SP
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/5
- 价格 ¥48



冠军足球经理超级问答
- 出品 天人互动
- 类型 PUZ
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/5
- 价格 ¥39

冠军足球经理世界杯特别版
- 出品 天人互动
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/5
- 价格 ¥49

新天地

Tel 010-62802042 E-Mail support@suntend.gamer.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
实况世界杯－决战日韩2002	Enigma Software	SP	中文	1	2002/5	[illegible]
英雄萨姆II	Take 2	FPS	英文	1	2002/5	[illegible]
新毁灭公爵	GOD	FPS	英文	1	2002/5	待定
夏色之物语	游戏橘子	ST	中文	1	2002/5	48
双星物语	Falcom	ACT,RP	中文	4	2002/6	69
七星魔法使	Falcom	RP	中文	1	2002/6	25
第七夜	KID	AD	中文	待定	2002/7	待定
英雄传说IV朱红的血	Falcom	RP	中文	待定	[illegible]	待定
盟军敢死队II豪华版	Eidos	RTS	中文	待定	[illegible]	待定
圣界之奇迹	Exe-create	RP	中文	待定	2002	待定
圣书新典	Stack	AD	中文	待定	2002	待定
梦之翼	KID	AD	中文	待定	2002	待定
天使小夜曲	工画堂	ST	中文	待定	2002	待定
罗莉	工画堂	RTS	中文	待定	2002	待定
吸血迷情	Exe-create	RP	中文	待定	2002	待定

世纪雷神

Tel 010-62142685 E-Mail quake@263.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
沙丘	cryo	AD	中文	1	2002/6	待定
快乐足球2002	Infogrames	SP	中文	1	2002/6	50
碧雪情天外传－冰雪传奇	创意鹰翔	RP	中文	待定	2002/6	48
超级包泡龙	Cyberfront	PUZ	英文	1	2002/6	25
文明帝国II	Jowood	RP	中文	待定	2002/7	待定
遥远的西部	Jowood	ST	中文	待定	2002/7	待定
新方世玉	万智源	RP	中文	待定	2002/8	待定
实况足球经理	Jowood	SP	中文	待定	2002/9	待定

怡采科技

Tel 010-82660010 E-Mail caile@echoicetech.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
汽车大亨	Fishtank	ST	中文	1	2002/6	待定
战斗之星	Fishtank	SL	英文	1	2002/6	待定
战争指挥官	CDV	RTS	英文	1	2002/7	待定
神界	CDV	RP	英文	4	2002/8	待定

育碧软件

Tel 021-58788969-241 E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
呼啸战神II	Ubi Soft	RTS	英文	1	2002/6	49
新世界足球经理2002	Empire	ST	中文	1	2002/6	49
幽灵行动之沙漠之狐	Ubi Soft	FPS	中文	1	2002/6	49
幽灵行动之沙漠之狐[豪华版]	Ubi Soft	FPS	中文	2	2002/6	148
特工狂花	Ubi Soft	ACT	中文	1	2002/6	49
猎杀潜航II	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/6	49
创世纪战II	Softmax	ST/RP	中文	4	2002/7	69
魔域帝国	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/7	49
驱逐舰指挥官	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/7	49
我为歌狂.夏日彩虹	Ubi Soft	AD	中文	4	2002/7	69
生化危机外传之枪下游魂	Capcom	ACT	中文	1	2002/7	48
过山车大亨之极限翻转	Infogrames	SI	中文	2	2002/7	49
光芒之池II之剑与魔法的传说	Ubi Soft	RP	中文	2	2002/7	49
彩虹六号全集	Ubi Soft	FPS	中文	5	2002/7	69
猫和老鼠	Ubi Soft	ACT	英文	1	2002/7	49
洛克人典藏六合一	Capcom	ACT	英文	2	2002/8	49
古龙群侠传 Online	Gameone	OG	中文	1	2002/8	待定
捍卫雄鹰之IL2战机	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/8	49
恐惧杀机	Ubi Soft	ACT	中文	1	2002/8	49
星际原动力	Strategy First	RTS	中文	1	2002/8	49
能量宝石II	Capcom	ACT	中文	1	2002/8	49
创世纪战II第二部[暂]	Softmax	ST/RP	中文	4	2002/8	69
埃里克森世界足球经理	Ubi Soft	ST	中文	1	2002/8	49
圣战群英传II	Strategy First	ST	中文	1	2002/8	49
皇牌空战	Ubi Soft	SI	英文	1	2002/9	49
新铁路大亨	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/9	49
洛克人危机II	Capcom	ACT/AD	中文	1	2002/9	49
龙战士IV	Capcom	RP	中文	1	2002/9	49

光谱资讯

Tel 010-62986585 E-Mail service@playhere.com.tw

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
上海飞龙	玩酷科技	RP	中文	2	2002/6	48
交通英雄	光谱博硕	ST	中文	2	2002/7	待定
将族II	光谱博硕	PUZ	中文	待定	2002/7	待定
掌门人	光谱博硕	ST	中文	待定	2002/8	待定
创业王	光谱博硕	ST	中文	待定	2002/9	待定

美国艺电

Tel 010-64100888 E-Mail eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
全球行动	BarkingDog	FPS	英文	1	2002/6	60
极品飞车.闪电追踪II	EA	RAC	英文	待定	待定	待定
模拟城市4000	Maxis	ST	中文	待定	待定	待定
公元1503	SunFlower	ST	中文	1	待定	待定

娱动工场

Tel 010-88111688 E-Mail support@xgameworks.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
大家来找X·冠军之路	娱动工场	PUZ	中文	1	2002/7	19
皇家纹章	娱动工场	ST	中文	1	2002/8	39
真封神演义	娱动工场	ACT	中文	1	2002/10	29
动物世界	娱动工场	OG	中文	1	2002/10	19
三国大决战	娱动工场	ACT	中文	1	2002暑期	29
盟军特种兵	Monolith	RP	中文	1	2002暑期	48
迷宫破坏神	Monolith	OG	英文	1	2002暑期	48
玩具车总动员	Dinamic	RAC	英文	1	2002暑期	19
梦幻在线	娱动工场	OG	中文	1	2002年底	待定

天人互动

Tel 010-84975388-167 E-Mail support@biggamer.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
佐罗	Cryo	AD	中文	1	2002/6	49
命运战士II双重螺旋	Activision	FPS	中文	2	2002/6	49
丁丁历险记	Infogrames	AD	中文	1	2002/6	49
反恐特警	Infogrames	FPS	中文	1	2002/7	49
上古卷轴III晨风	Bethesda Softworks	RP	中文	2	2002/7	49
无冬之夜[城主执政金属包]	Infogrames	RP	英文	3	2002/7	99
托尼·霍克极限滑板II	Activision	SP	中文	1	2002/7	49
奇迹时代II巫师王座	Triumph studios	SL	中文	1	2002/8	49
闪点行动－抵抗力量	Infogrames	FPS	中英	2	2002/8	49
商场大亨	Take 2	ST	中文	1	2002/8	49
齐达内足球	Cryo	SP	英文	1	2002第三季度	49
秘密潜入II秘密打击	Codemaster	FPS	中文	1	2002第三季度	49
战俘	Infogrames	AD	中文	1	2002第三季度	49
赏金奇兵－资料片	Infogrames	RTS	中文	1	2002第三季度	49

连邦软件

Tel 010-64421199-8260 E-Mail help@federal.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
战地猪影	Infogrames	SL	英文	1	2002/6	39
哥特王朝中文版	Xicat Interactive	ACT/AD	中文	1	2002/6	48
机甲斗神传.钢铁华尔兹	游戏橘子	ACT	英文	1	2002/6	48
圣者无敌·决战人间	wizgate	MMORP	中文	1	2002/7	35

寰宇之星

Tel 010-82650151-105 E-Mail huanyu@unistar.net.cn

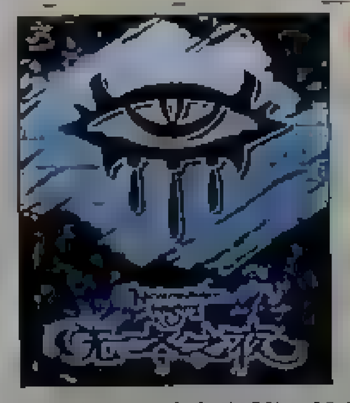
游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
大富翁VI	大宇软星	PUZ	中文	2	2002/6	66
卧虎藏龙之青冥剑	新瑞狮	RP	中文	待定	2002/7	待定
圣魔争霸	新瑞狮	ACT/RP	中文	2	2002/7	待定
汉朝与罗马	大宇软星	RTS	中文	2	2002/7	待定
风色幻想II	弘煜科技	RP	中文	待定	2002/7	待定
新绝代双骄II	宇峻科技	RP	中文	待定	2002/8	待定
轩辕剑IV	大宇资讯	RP	中文	待定	2002/8	待定
[illegible]	新瑞狮	RP	中文	待定	2002/8	待定
异域狂想曲	奥汀科技	SL	中文	2	2002/8	待定
幻想三国	宇峻科技	RP	中文	待定	2002/9	待定

注：《国内上市星运表》中刊出的上市信息均为各大游戏公司提供，仅供参考，如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为，我们会进行追踪报道。

经典回归奖
- 名称 丁丁历险记
- 出品 天人互动
- 类型 AD
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/6
- 价格 ¥49

一套小小的漫画书，伴随着多少70年代出生的同龄人度过了难忘的童年时光。虽然现在有全彩的版本再次出版，但我还是喜欢偶尔翻翻床下书箱里那套差不多已有20年的黑白小人书，除了休闲，更多的是为了寻找渐已逝去的关于童年的记忆。

丁丁又回来了，不过这次展现在我们面前的不再是漫画书，而是电脑游戏。你可以亲自扮演丁丁，紧跟他的冒险旅程了，不管游戏做得是否精致，起码多少能让你找到些许童年的快乐，这就足够了！



全新规则奖
- 名称 无冬之夜[城主执政金属包]
- 出品 天人互动
- 类型 RP
- 语种 英文
- 容量 3
- 发售 2002/7
- 价格 ¥99

这款游戏完全遵循第三版《龙与地下城》（AD&D）规则制作，游戏中将出现7个种族、11种职业、200多种生物，玩家可以使用的魔法更多达200余种。故事围绕一个名叫无冬之城的城市而展开，这里正流传着恐怖的谣言，玩家的冒险之旅由此开始……

特别值得一提的是，《无冬之夜》创立了独特的DM（Dungeon Master）概念，玩家可以通过强大的工具（Tool Set）自己编辑任务，创造游戏进程中出现的几乎所有事物、生物以及NPC，而且还可以通过特定的魔法控制绝大多数的生物。在《无冬之夜》里，DM就是神，就是救世主。

青春另类奖
- 名称 我为歌狂 夏日彩虹
- 出品 育碧软件
- 类型 AD
- 语种 中文
- 容量 4
- 发售 2002/7
- 价格 ¥69

近日，育碧软件第一款专门针对中国市场独立开发的《我为歌狂，夏日彩虹》已经全部制作完毕，并将于近期摆上全国各地的货架。

该款游戏是育碧软件和上海美术电影制片厂一起合作的，取材于正在全国各地热播的青春校园偶像动画片《我为歌狂》。游戏制作前后总共进行了18个月，其间总共有30多位国内一流游戏制作人员参与了整个制作过程，20多万字的剧本先后由10位育碧软件内部精英游戏设计师进行了3次校验，而所有的人物设定和动画部分也全部进行了重新制作。另外《我为歌狂，夏日彩虹》也是国内首部使用全程语音和杜比环绕音效的游戏。为配合游戏上市，育碧软件还将推出一系列的优惠活动。

英雄再现奖
- 名称 三国赵云传之纵横天下
- 出品 第三波
- 类型 ACT/RP
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2002/7
- 价格 待定

2001年12月，作为台湾第一批在大陆的游戏研发基地的珠海第三波公司发行了第一款动作角色扮演游戏《三国赵云传》，获得了玩家的一致好评。为了回馈广大玩家，珠海第三波制作小组正在紧锣密鼓地进行这款资料片的制作，预计7月左右就可以与广大玩家见面了。

据悉，这部资料片将秉承前作的风格，依然采用A-RPG游戏模式。不同的是在战斗方面更强调双方甚至多方士兵作战的大场面，气势上要比前作壮观许多！此外，与前作单一结局不同的是，《三国赵云传之纵横天下》不但有一个根据史实的结局，还增加了一个全新大胆的原创结局。通过努力，玩家甚至可以帮助蜀汉复兴汉室！影响结局的战事当然是错综复杂的，如何打出心目中的结局，玩家自己是要大费一番周折的。

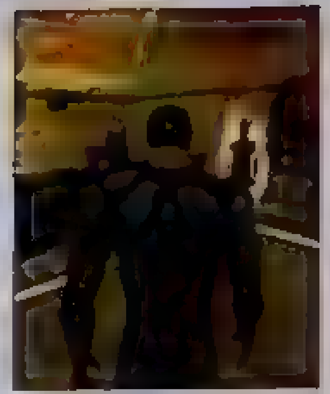
超级动力4合1
(Pedal To The Metal Collection)

全速前进指数：★★★☆

游戏类型 赛车
类似游戏 [illegible]
NHRA Drag Racing 2
制作公司 Valusoft
发行公司 Valusoft
上市日期 7月4日

将四个最高速的赛车游戏"打包"，[illegible]和这种改装过的汽车相比，《极品飞车》[illegible]。

未来新世界
(Neocron)



[illegible]指数：★★★
[illegible]
Quake 3 Team Arena
[illegible] Reakktor Media
[illegible] CDV Software
[illegible] 7 [illegible] 25

[illegible] RPG [illegible]

超级货车大赛
(Hard Trucks:18 Wheels)

[illegible]指数：★★★
[illegible] 7 [illegible] 31

[illegible]

诺曼底战役
(G.I.Combat-Episode 1:Battle of Normandy)

二战情结指数：★★★★
游戏类型 即时策略
类似游戏《地面控制》
(Ground Control)
制作公司 Developer
发行公司 Infogrames
上市日期 7月9日

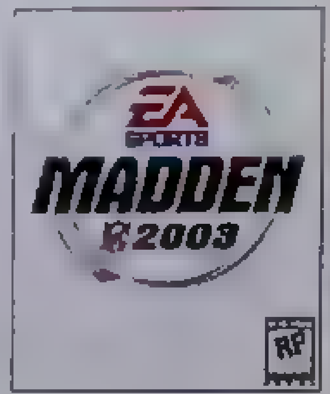
号称动用了最好的3D引擎，从截图来看确实不错，但是看过了《命令与征服·将军》的演示动画以后，很难想象还有什么能超越它的。

异形大战铁血战士Ⅱ原始狩猎
(Aliens VS Predator 2:Primal Hunt Expansion Pack)

一触即发指数：★★★★
游戏类型 [illegible]
类似游戏 [illegible]
Half-Life
制作公司 Monolith
发行公司 Vivendi Universal
上市日期 7月28日

更恐怖、更刺激，是这款游戏的宣传语。[illegible]

疯狂橄榄球2003
(Madden NFL 2003)



再度疯狂指数：★★★★
游戏类型 体育
类似游戏《疯狂橄榄球》
(Madden NFL)系列
制作公司 Electronic Arts
发行公司 Electronic Arts
上市日期 7月31日

在EA的体育系列中，"疯狂橄榄球"系列和"冰球"系列的画面最出色，其引擎技术绝对优于其他系列。何况，橄榄球是美国最风靡的体育项目之一，自然能表现出其中的精髓。

王牌计划Ⅰ
(Strike Fighters: Project 1)

十项全能指数：★★★
游戏类型 模拟飞行
类似游戏《FA-18空战飞行》
(FA-18 Precision Strike Fighter)
制作公司 Strategy First
发行公司 Strategy First
上市日期 7月12日

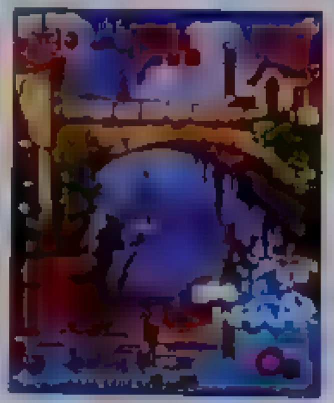
空战游戏已不再局限于单调的缠斗，营救人质和摧毁敌人基地等任务都成了玩家的必修课。

虚幻锦标赛2003
(Unreal Tournament 2003)

改头换面指数：★★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏《雷神之锤Ⅲ团队竞技场》
(Quake 3 Team Arena)
制作公司 Digital Extremes
发行公司 Infogrames
上市日期 7月30日

原本直接命名为二代，结果改了，而且强调[illegible]"锦标赛"的性质，效仿体育游戏系列，按年度序列命名。

百战天虫3合1
(Worms Triple Pack)



无孔不入指数：★★★☆
游戏类型 动作
类似游戏《百战天虫 世界大战》
(Worms World Party)
制作公司 Ubi Soft
发行公司 Ubi Soft
上市日期 7月4日

"百战天虫"系列的长盛不衰使得游戏公司忍不住不断地增加出资料片，实在买不起，典藏版就是最佳选择了。

机甲战士Ⅳ部落
(MechWarrior4: Clan Mech Pak)

没完没了指数：★★★★
游戏类型 动作
类似游戏《机甲战士Ⅳ》
(MechWarrior 4)
制作公司 Cyberlore Studios
发行公司 Microsoft
上市日期 7月25日

游戏卖得好自然会出资料片，问题是这个游戏的资料片是不是太多了些？

迷你动力赛艇
(Mini Power Boat Racer)

激流勇进指数：★★★
游戏类型 模拟竞速
类似游戏《迈阿密赛艇大赛》
(Miami Powerboat Racer)
制作公司 Infogrames
发行公司 Infogrames
上市日期 7月31日

赛艇游戏往往比赛车更刺激，相对而言障碍物也比较少，但是物理特性有很大差别，难度并不小。

极度惊恐
(The Thing)

胆战心惊指数：★★★★
游戏类型 动作
类似游戏《伊甸园计划》
(Project Eden)
制作公司 Computer Artworks
发行公司 Konami
上市日期 7月31日

难得一见的改编自电影的成功游戏，其营造的恐怖氛围令人惊叹，[illegible]。

[以上资料由hapi[illegible]提供]

中国游戏风云榜

名次	升降	游戏名称	出品/国内代理
1	→	半条命·反恐精英[Half-Life, Counter Strike]	Sierra/奥美电子
2	→	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王[Diablo 2 Lord Of Destruction]	Blizzard/奥美电子
3	↑	英雄无敌Ⅳ[Heroes Of Might And Magic 4]	3DO/第三波
4	↓	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/奥美电子
5	↑	FIFA足球2002[FIFA 2002]	EA Sports/电子艺界
6	↓	仙剑奇侠传	大宇/双语
7	↓	三国赵云传	珠海第三波/第三波
8	↑	生化危机Ⅲ复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/育碧软件
9	↑	石器时代[Stone Age]	JSS/北京华义
10	↓	樱花大战Ⅱ	日本世嘉/天人互动
11	↑	新剑侠情缘	西山居/金山软件
12	↓	文明Ⅲ[Civilization 3]	Firaxis/天人互动
13	↑	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/网星艾尼克斯
14	→	轩辕剑Ⅲ外传·天之痕	大宇/育碧软件
15	↑	盟军敢死队Ⅱ勇往直前[Commandos 2.Men Of Courage]	Eidos/新天地
16	↑	地球时代[Empire Of Earth]	Sierra/奥美电子
17	↑	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/盛大网络
18	↓	英雄无敌Ⅲ[Heroes Of Might And Magic 3]	3DO/育碧软件
19	↓	荣誉勋章 联合袭击[Medal Of Honor Allied Assault]	2015/电子艺界
20	↓	重返德军总部[Rerurn To Castle Wolfenstein]	Gray Matter/天人互动
21	↓	英雄本色[Max Payne]	GOD/新天地
22	↓	龙族[Dragon Raja]	Esofnet/第三波戏谷
23	↑	命令与征服：叛逆者[Command & Conquer Renegade]	Westwood/电子艺界
24	↓	格兰蒂亚Ⅱ[Grandia 2]	SEGA/上海依星
25	↓	地牢围攻[Dungeon Siege]	微软/暂无
26	↑	帝国时代Ⅱ[Age Of Empires 2]	微软/暂无
27	↓	大航海时代Ⅳ	光荣/第三波
28	↓	金庸群侠传Online	中华网龙/智冠
29	↓	傲世三国：三分天下	奥世工作室/目标软件
30	↑	大富翁Ⅵ[Rich Man 6]	软星科技/寰宇之星

这期更美的超级"铁三角"终于被打破了，其中年代最为久远的《星际争霸》终因"老化"原因，让位于第二波最新出炉的《英雄无敌Ⅳ》，可谓众望所归，只是不知这位"英雄"的位子能坐多久？从双方实力来看，今后很可能会在长时间内处于拉锯状态。

上期"飞流直下"的《生化危机Ⅲ复仇女神》和《地球时代》本期竟然再次"青云直上"，真是充满了戏剧性，看来个中爱好者仍然不在少数，上期这两款游戏的大幅下降极大地刺激了他们的神经，于是开始疯狂投票……令人惊讶的是，本期《重返德军总部》和《格兰蒂亚Ⅱ》的跌幅竟然远远超过了前两者，看来"历史"很有可能重演！

本期的惊现之作是《大富翁Ⅵ》，虽然排名最末，但实力不容忽视，本期排名不佳只是因为刚刚上市，投票还少的缘故，相信下期会有明显的提升。而实力不俗的《地牢围攻》自上榜以来却一直未能有更好的建树，始终在20名开外徘徊，我想也就这样了，文化不同，评判事物的标准也就不同，谁让它和咱们没有亲和力呢？呵呵……

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱reader@fcgm.com.cn投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

樱花大战Ⅱ

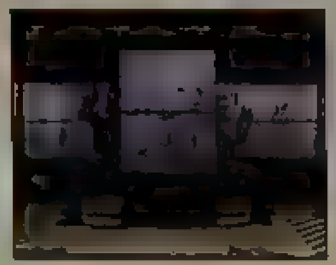
FIFA足球2002

生化危机Ⅲ复仇女神

地球时代

格兰蒂亚Ⅱ

重返德军总部


半条命·反恐精英

暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王

您最喜爱的四款游戏
1 ______
2 ______
3 ______
4 ______
投票地址 100037 北京813信箱

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱reader@fcgm.com.cn投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者
四川 魏吉春　福建 吴俊海
浙江 王逸之　南京 冯 [illegible]
内蒙 苏日德

网游月记

天国里有没有你爱的网游？

文/puloGG

就在准备着手这期的月记主题时，无意之间耳畔电视机的新闻联播声突然大了起来……就这样我听到了一则让很多人同样感到震惊的消息——北京一网吧失火，死24人，伤13人。

这家网吧开设在北京科技大学附近，事发当晚正值周末，许多科大学生通宵奋战在电脑前。如果一切正常，他们原本会有一个愉快的周末，但是，转眼之间无情的大火就这样吞噬了24条年轻的生命，任谁会接受这样突如其来的事实呢。虽然我在科技大学中没有任何同学或者朋友，但是我依然关心着那些死者和伤者，因为我不知道他们中间有没有我在网络游戏中结识的朋友。虽然网游的流动性很大，许多人停停走走，但是如果有一天，你发现你们永远也无法在网络中相遇，你就此失去了一个配合默契的朋友，我想你一定会非常的难过。

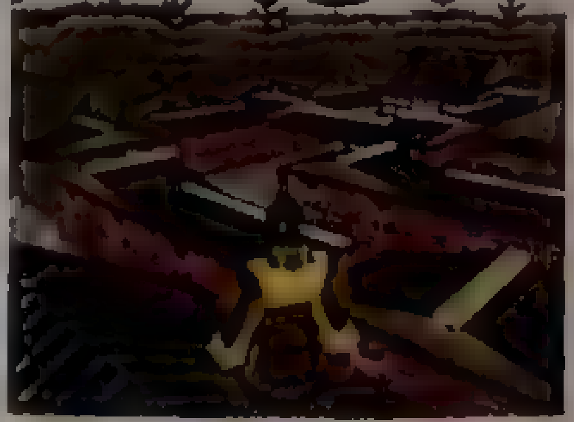
第二天，我在上班的出租车上听广播，得知北京所有的网吧都因为这次火灾而需要停业整顿，我立刻给一个朋友打电话，他在北京拥有一家装备有1000余台电脑的超大规模网吧，他的手机始终关机，我想也许他已经被叫到公安部门或者是什么机构去开安全会议了吧。也许这次北京网吧的停业整顿，会一直延续到更加严厉的网吧管理条例出台。而说实话，北京面向个人用户的网络接入条件并不好，这期间，北京绝大部分的网络游戏玩家只能在家里忍受普通拨号的连接速度了，也有可能有些人会暂时放弃网络游戏，这样我可能又会在网络游戏中失去一些朋友……而接下去，可能全国都会整顿网吧。哎！不敢继续想象了……当然如果这次整顿之后，能够让网吧的经营更加规范，同样会保护我的玩友们，只是我希望这一天能快点来临。

除了大火给北京网吧及网虫带来的麻烦之外，许多准备在6、7月间推出自己的主打网游的代理公司，也不得不暂停了准备在网吧举办的各种活动。其中受影响比较大的是数位红研科技了，公司原本计划6月19日在网吧举行《科洛斯》的正式公开测试新闻发布会，结果却因此而不得不延期举行。广州世博广联在北京网吧推广《星云战记》的计划，也处于搁浅中，

不过即使这样，也依然挡不住7月网游热浪的到来，下面就让我们从失去玩友的悲痛中走出来，看看近来网络游戏的世界又发生了哪些或者即将发生的一些事情吧。

7月盛夏，北京游戏橘子数位科技股份有限公司将正式宣布成立。说到"游戏橘子"这个名字，相信很多玩家都听说过，而那些资深玩家就更熟悉得不得了！没错，我们在很多台湾游戏的片头都会看见"游戏橘子"的商标。而现在"游戏橘子"已经变成了一家主要从事网络游戏开发、代理和运营的公司，它在台湾就成功运营着曾经风靡韩国的网游《天堂》。不过可惜的是，虽然《天堂》这款游戏已经开始呈现老态，但是这回"游戏橘子"进军大陆市场，却依然没有取得它在大陆的运营授权，国内的《天堂》则是由NCsoft自架服务器，因为没有正式的运营商，游戏目前仍是免费的。当然，游戏橘子成立北京公司的目的还是代理优秀的游戏，这次他们也绝对不会空手而来。据悉，游戏橘子将于7月推出一款名为《混乱冒险》的3D科幻网游。去年，此作在韩国国内曾经引起过一轮3D网游热潮，玩家对它的评价也多是正面的，所以预计在国内也会取得一个不错的成绩。为了制造声势，游戏橘子还计划在7月19~22日的北京展览馆电脑展上，为玩家提供抢先试玩《混乱冒险》的机会和一些新鲜的推广活动，并且计划免费现场发放6万片游戏光盘，动作着实不小。

而与游戏橘子轰轰烈烈大张旗鼓的到来方式不同，台湾雷爵资讯正式进军大陆市场的脚步是轻悄悄的。6月初，当年大陆的首款图形MUD《万王之王》的制作公司台湾雷爵宣布成立大陆（北京）分公司，同期还带来了一款由他们研发的新网游——《创世霹雳》。据说该游戏在台湾的反响还不错，因为是根据在台湾地区颇为流行的布袋木偶戏《霹雳奇侠传》改编而来的，所以台湾本土气息非常浓厚。不过在大陆，许多从未接触过



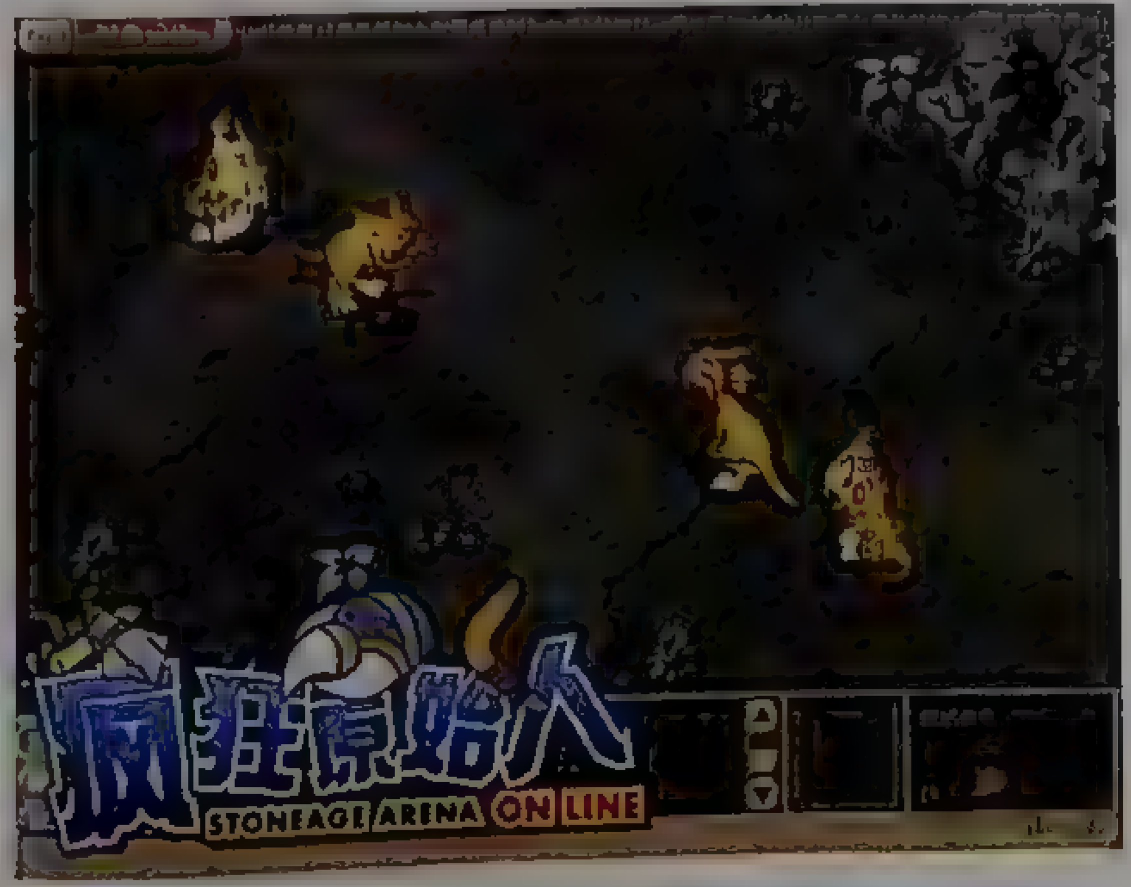
布袋木偶戏的玩家，能否接受这款游戏，还完全是未知数。在下半年，雷爵资讯还计划陆续引进《童话王国》和《万王之王Ⅱ》等网络游戏。

《创世霹雳》是以布袋戏《霹雳游侠传》为背景开发的武侠网游，而且也非常赶时髦的采用了全3D的图形架构。游戏中，玩家可以切换成任意视角，甚至使用第一人称视角进行游戏，这样令人有更加强烈的参与感，但是同时也会带来一些麻烦，比如眩晕和迷路。在武功和技能系统中，《创世霹雳》提供了创新的集气发功系统，简单说起来就像《七龙珠》中的超能战士一样，在胸前握紧双拳奋力集气，然后大喝一声给予敌人致命一击，还是蛮有视觉冲击力的。而这款游戏最体贴玩家的设计在于独特的"指令预测系统"，这套系统在LAG发生时会自动预测玩家接下来的指令，尽量避免让玩家无辜地死于LAG之下。

《创世霹雳》简体中文版下载
ftp://netgamer.com.cn/ftp/pili.zip
申请帐号：http://www.kok.com.cn/wjdc/piliwj.htm。

最近，华义软件推出的全新概念网游《疯狂原始人》，也已开始测试了。这款游戏的进行方式，相当独特，可以说它是完全衍生自《石器时代》的PK系统的。因为没有升级和练宠的必要性，玩家进入游戏的唯一目的就是获得PK的胜利，从形式上看内容有些单调，但是也同样迎合了一些玩家的尚武思想，竞赛、交友、斗志斗勇，也是乐趣多多的。此外，《疯狂原始人》一样可以建立家族，之后就可以展

开家族PK竞赛，争夺官方发布的PK榜之首席，让你的家族为此也脸上有光，这种很霸道的感觉也是许多PK爱好者梦寐以求的。另外值得一提的是，这款游戏的交流系统中还提供了对手机短信息的支持，这样不管你的战友或对手是否在线，只要你拥有他们的手机号，就可以随时联系到他们。



上个月提到的《科洛斯》，目前也已经开始正式测试了，它在很短时间内就聚集了大量人气，实力果然不凡。而与此同时，另一款被广泛看好的全3D网游《精灵》也大张旗鼓地展开了测试。这款游戏由网易代理发行，所有注册了网易通行证的玩家无需重新注册新ID即可进入《精灵》的世界。此种做法，大大节省了玩家的时间，也真正实现了网络游戏一号（卡）通，因此前来测试的玩家也是络绎不绝。据说，仅仅测试3天，在线人数就已过万?！而韩国《精灵》，花了一个月的时间才达到这个数字！不晓得是我们的玩家太热情，还是因为中国人口众多？呵，总之《精灵》给人的感觉还是不错的，特别是那些Q版的人物造型，以及那些惟妙惟肖的动作，都给笔者留下了很深刻的印象。《精灵》的简体中文正式测试版客户端下载 http://czdlpt.163.com/pt162.exe

另外，由Gameone开发制作，育碧软件代理的《古龙群侠传网路版》已于6月18日开始内部测试。这款从去年初发预告至今，依然未能面市的网络游戏，终于即将与玩家见面。据悉，本次测试人员有1000多人，对游戏的普遍反应是玩法多样，各种技能属性和任务繁多。相信在扫除了部分BUG之后，大陆版《古龙群侠传online》的整体效果，将会远远超越已在香港、台湾上市的版本。

除了新产品，一个月以来，依旧有很多"老"网游提供了升级版本，比如《大话西游Online2.0》正式开通。

《龙族》最近也正式开始运行v0.70版本。这个版本最大的改进在于公会管理系统的更加人性化。在新版本的公会系统中，可以指定一位公会副会长，当会长无法继续负责或者关键时刻不在线的话，副会长可以担负起会长的责任，同行四会长也可让副会长接替自己的职务，避免公会元老离开后造成公会没落。公会的各阶级成员，在新系统中都被赋予了不同的权利，使公会的二线种子兵也能成为会长的左右手。另外，新的系统还允许公会变更会徽和和阶级名称，同时开放了公会仓库，24小时为会员看管财务。

最激动人心的，关于新网络游戏的消息来自台湾。台湾智冠的全资子公司"游戏新干线"取得了早就受到众多玩家推崇的《世界末日》（Ragnarok Online）的台湾、香港地区代理权，并且为游戏正式命名为《仙境传说》。RO目前在韩国大约有190万用户，而很多大陆玩家也通过登记，目前在韩国服务器上体验英文版本。这回游戏新干线拿下RO，相信很快就会有繁体中文版出现，到时候玩家就不用再忍受那些英文界面。另外，作为投资公司的智冠，相信也会努力争取得到RO在大陆的代理权吧。很多玩家，包括笔者在内都期待着能够得到简体中文版本的RO。

在这个炎热的夏季，各个网游运营商组织的各种活动也在如火如荼地进行着。

亚联游戏就联合新浪网等媒体开展了《战场》游戏文学征文大赛。征集的作品要求以《战场》这款网络游戏为背景，而文章的内容限定在游戏文学和情感文学。征文活动会一直到9月14日才会截止，而这回比赛的奖品还算丰厚，第一名不但能得到手机及一年的游戏杂志，还可得到半年的《战场》免费游戏时间。

看着刚刚写出的这些网络游戏近期动态，觉得网游变得越来越有吸引力了，而此时又想起了那24位在网吧火灾中离开人世的玩友，不知道他们是否同样痴迷于网络游戏，也不知道在天国里是否也有他们喜爱的网游可玩……■

官方主页

游戏橘子
http://www.gamania.com.cn
混乱在线
http://www.laghaime.com
疯狂原始人
http://www.wael.com.cn
精灵
http://pt.163.com/
创世霹雳
http://pilionline.lager.com.tw/
游戏新干线
http://www.gameflier.com/
仙境传说
http://www.gameflier.com/RO/index-1.asp
古龙群侠传
http://www.gulongonline.com.cn

随着网络的日益普及，游戏网络化的现象越来越普遍，这在今年的E3大展上得到了很好的验证，参展的网络游戏不仅在数量上比以往有了明显的增加，而且无论在游戏画面还是可玩性上都丝毫不比单机游戏逊色，这一切意味着游戏网络时代即将到来，网络游戏才是游戏未来发展的方向，下面将要向大家介绍的是今年大展上最受公众瞩目的几款网络游戏。

魔兽世界
World of Warcraft

名称：World of Warcraft
类型：MMORPG
制作：Blizzard
发行：Blizzard
上市：未定

在今年的E3大展上，Blizzard Entertainment无疑是个引人注目的公司，他们为这次大展准备了两款游戏《魔兽争霸Ⅲ》（Warcraft

III）和《魔兽世界》（World of Warcraft），其中《魔兽世界》是完全面向网络的纯Online Game，也是第一次在E3大展上亮相。

《魔兽世界》秉承了“魔兽争霸”系列一贯的风格，游戏画面精美绝伦，人物和建筑刻画的都极具个性，给人留下了深刻印象。此外，游戏画面的动态效果也非常惊人，角色动作平滑自然，场景的衔接和镜头移动也恰到好处，这一切都得益于《魔兽世界》所拥有的威力强大的3D引擎。不仅如此，这套引擎还能确保75%的游戏世界做到无缝衔接，这意味着玩家在各地区穿梭时，将不会有任何的停顿，也看不到Loading的画面，只有一些偏僻的地区才需要少量的载入时间。

在人物的创建和发展上，《魔

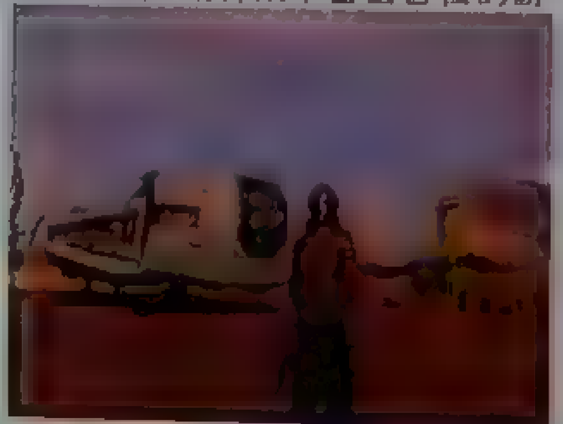
兽世界》比起几位前辈也有了很大的提高，玩家可以选择的余地非常广。在这次E3上，神秘的dwarven种族终于浮出水面，他们将与人类和兽人一较高下，另外Blizzard还公布了游戏的战斗系统、几种新的角色和技能，不过对游戏的技能系统，Blizzard仍然秘而不宣，只是强调，一种熟练的技能在游戏中将起到积极的作用。毫无疑问，《魔兽世界》将是今年最佳网络游戏最强有力的竞争者。

星球大战：帝国的分裂
Star Wars Galaxies
An Empire Divided

名称：Star Wars Galaxies: An Empire Divided
类型：MMORPG
制作：Sony Online Entertainment
发行：LucasArts
上市：2002年12月

作为去年最佳网络游戏的得主，《帝国的分裂》确实有着不俗的表现。今年Sony娱乐在线（Sony Online Entertainment）再次将《帝国的分裂》送上了E3展台，使我们有机会了解到这款游戏更多的细节。

《帝国的分裂》取材于著名的“星球大战”系列，在游戏中玩家可以选择加入帝国或叛军一方，也可以谁都不加，做个自由自在的游



戏人。《帝国的分裂》是一款强调角色扮演的游戏，交互作用不仅发生在由电脑控制的NPC、其他玩家控制的角色，甚至还发生在你与宠物之间，可以饲养宠物无疑是游戏的一大卖点，这可能是从《黑与白》中得到的灵感。

游戏采用了回合制的战斗方式，这在网络游戏中并不多见，不过战斗的感觉还是非常不错的，也很有趣。游戏另外一个重要特点就是它的区域非常广阔，共有8~12个行星需要玩家去探索，每个行星的面积都相当于《EverQuest》整个游戏世界的大小！这些行星也都有非常显著的特点，玩家很容易把它们区分出来，而预计玩家消耗在探索上的时间，恐怕需要几个月之久。据悉，该游戏将于7月15日推出beta测试版本，以进一步征求玩家的意见和建议。

模拟人生在线
The Sims Online

名称：The Sims Online
类型：在线模拟
制作：Maxis
发行：Electronic Arts
上市：2003年第3季度

《模拟人生在线》是由Maxis全力开发的“模拟人生”系列网络社区版，它可以让世界各地的玩家通过网络交换彼此的生活理念，在虚拟的社会中体验近似真实的人生。当然，要实现这种完全开放式的网络生活，还是相当麻烦的，因此《模拟人生在线》的上市时间也是一推再推。此次是它二度参展E3了，在去年，它以超凡的表现一举获得了最佳模拟游戏（Best Simulation Game）大奖，不过在最佳网络游戏（Best Online Multiplayer Game）的评比上，却意外败在了《星球大战：帝国的分裂》手下，面对今年更加激烈的竞争局面，它的逐步完善也将是最好的决胜利器。

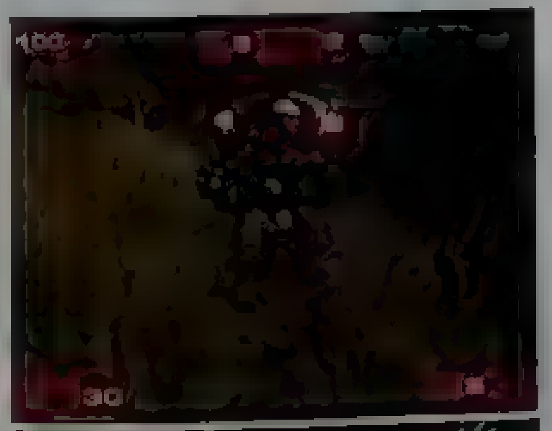
《模拟人生在线》继承了《模拟人生》的优质界面，操作也基本相同，游戏的最终目的大同小异。不过两者之间的差异也是非常明显的，游戏中你遇到的不是由电脑控制的NPC，他们和你一样，是来自世界各地的游戏玩家。除此之外在游戏中你还可以与其他玩家合住一间房子，这样不仅节省租金，

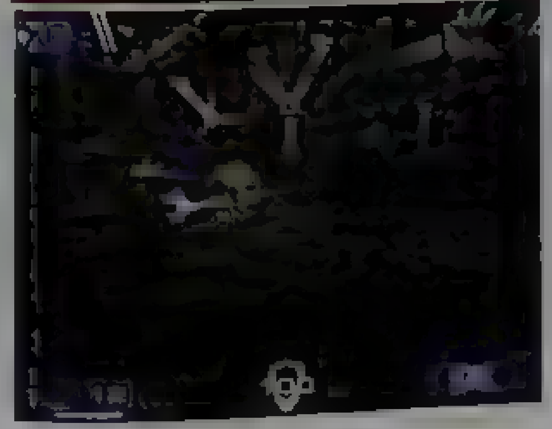
更重要的是可以确保房子有很高的在线率，因为只有房主在，客人才能进来参观，游戏允许最多8名玩家合住一间房子。同样，你也可以参观其他玩家的房子，并结交一些志同道合的朋友，对于一些讨厌的家伙，则可以把他列入黑名单，以后这家伙就不会再来烦你了。

虚幻锦标赛2003
Unreal Tournament 2003

名称：Unreal Tournament
类型：在线射击
制作：Epic Games
发行：Infogrames Entertainment
上市：未定

很多人都认为《虚幻锦标赛》的后继产品是《虚幻Ⅱ》（Unreal 2），其实，该作只是一部由Legend Entertainment开发的没有多人模式的单人版FPS游戏，而由Epic和DE合作开发的《虚幻锦标赛2003》（Unreal Tournament 2003）才是真正意义上的后续作品，因此在此次E3上UT2003比





《虚幻Ⅱ》更受人关注。

UT2003采用了Epic开发的下一代虚幻引擎，支持目前所有新推出的3D加速卡。UT2003保留了UT大多数的游戏方式，如死亡竞赛（Deathmatch）、团队死亡竞赛（Team Deathmatch）、夺旗模式（Capture The Flag）等等，并对其中一些模式进行了改进，如夺棋模式中玩家并不是跑回控点（control points）就算完事，你还必须在那里成功监守10秒钟。另外，UT2003还提供了一种新的游戏模式 炸弹跑（Bombing Run），这是一种团队模式，与橄榄球比赛有些相似，比赛中双方极力将球（炸弹）带到对方基地的中心并引爆，首先将敌人基地炸毁的一方获胜。

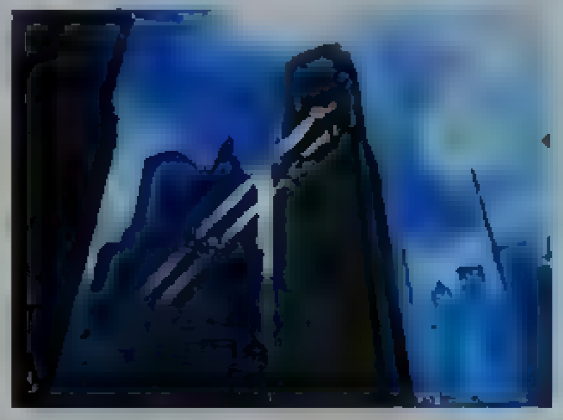
UT（Unreal Tournament）中大部分武器都会继续出现在UT2003中，其中有些武器的外型会发生改变；同时，Epic也为UT2003添加了许多新武器，闪电枪（lightening gun）、盾牌枪（Shield Gun）。另外，游戏中Bots的AI有了很大的提高，它们将成为你真正的对手。Epic还会随游戏发售一套与UT2003引擎配套的任务编辑器，允许第三方利用这套编辑器开发出自己的游戏，不久前上市的《反恐特警》（Tactical Ops·Assault on Terror）就是一款利用UT引擎制作的游戏。

城市英雄
City of Heroes

名称：City of Heroes
类型：MMORPG
制作：Cryptic Studios
发行：NCsoft
上市：2002年第3季度

现在很多游戏都可以让玩家体验到做超人的感觉，不过在网络游戏中，这种感觉目前还是空白，而现在由Cryptic制作的《城市英雄》有望填补这片空白。游戏允许玩家创建自己的超级英雄（也可以是超级恶棍），数量众多的超能力是超级英雄必不可少的装备，这些超能力包括能量脉冲（energy blasts）、超级速度（super speed）、飞行术（flight）等等，还有传统RPG中经常出现的火球术（fireball）。根据玩家各自属性的不同，施展这些超能力可以达到的效果也不尽相同。游戏中这些超能力都可以得到提升，前提是你必须攒到足够的经验点。除了这些超能力以外，你还可以使用一些传统的武器，如砍刀、手枪等。

游戏的地点设定在一个超级大都市Paragon，那里刚从外族的入侵中恢复过来，邪恶和混乱充斥着整个城市。Paragon由几大区域组成，每个区的面积都非常大，玩家要面对的敌人也不同，为了更有效地对付这些家伙，玩家可以组成团队共同打击这些恐怖分子。此外，游戏处理死亡的方式也非常有趣，作为一名超人，你当然不会死掉，因此你挂掉之后，最多住几天



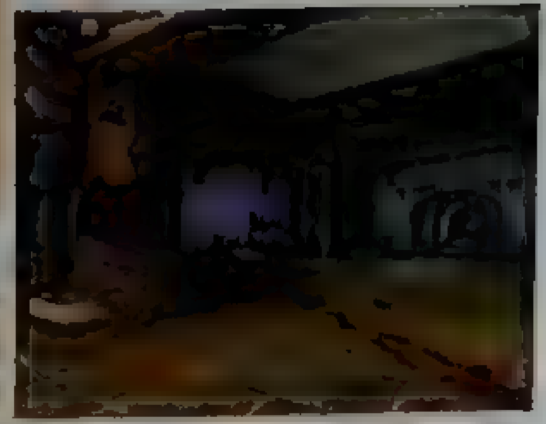
医院就可以恢复元气，如果你以前买过人身保险，则可以在瞬间克隆出一个自我，而且以前的属性和装备都不会丢失。

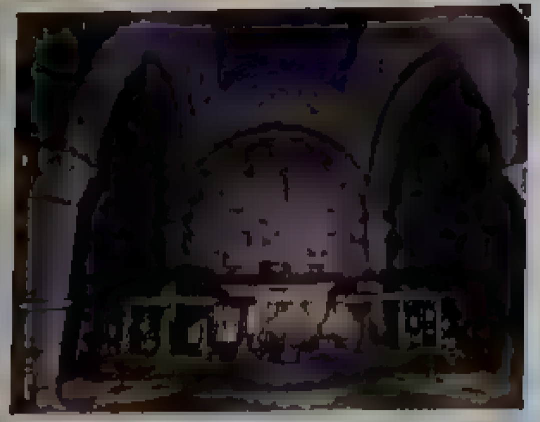
永恒的使命Ⅱ
EverQuest Ⅱ

名称：EverQuest Ⅱ
类型：MMORPG
制作：Sony Online Entertainment
发行：Sony Online Entertainment
上市：2003年底

《永恒的使命》（EverQuest）被认为是当今最热销的网络游戏，它为索尼娱乐在线（Sony Online

Have a good GAME!
游戏橘子来了
一场「混乱冒险」Online即将引爆
让你抢先尝试矛盾惊奇的新体验
www.gamania.com.cn
gamania





Entertainment）带来了滚滚财源，与此同时，索尼娱乐在线的下一代作品《永恒的使命 II》也正处在紧张的开发之中。与前作相比，《永恒的使命 II》最大的改进是游戏画面，通过展示动画来看，游戏画面非常亮丽明快，人物的动作协调自然，细节部分的刻画也很精致，拥有所有新一代 FPS 游戏（如 UT2003）的 3D 特征，这同时表明这款游戏对玩家系统的要求也是很高的，游戏要求玩家最少配置 GeForce 3 以上的显卡。以目前玩家的配置来看，这样的要求显得有些偏高，不过即使一切正常《永恒的使命 II》也要等到明年年底才能上市，这样的要求在那时应该不算过分了。

除了画面以外，《永恒的使命 II》对前作的各大系统也进行了全面的改进，这些改进包括游戏的经验点系统、战斗系统、任务系统、技能系统等等。游戏提供了许多新的获得经验的方式，不仅仅局限于杀敌和完成任务，另外游戏还扩展了角色／职业系统，玩家如想提高自己的职业等级，不仅需要获得该职业相应的经验点，而且对玩家某些基本属性的等级也有相应的要求。由于现在离《永恒的使命 II》上市还有很长一段时间，我们还无法获得关于游戏更详细的资料，不过可以肯定，在明年的 E3 大展上，《永恒的使命 II》肯定会让观众耳目一新。

魔界
Shadowbane

名称：Shadowbane
类型：MMORPG
制作：WolfPack Studios
发行：UbiSoft
上市：2002 年 10 月（国内）

《魔界》是 Wolfpack 公司开发的一款以幻灵世界为背景的大型线上 RPG，与《Ultima Online》、《Asheron's Call》、《EverQuest》属于同一类型的游戏。Shadowbane 是一件来自远古的神兵利器，玩家在游戏中要努力寻找并得到它。与其他同类游戏一样，玩家刚进入游戏时只是一名默默无闻的小角色，没有钱也没有地位，你必须依靠自己的努力获得这一切。

《魔界》为玩家提供了很多种不同类型的职业，分成力量（Might）、信仰（Faith）、知识（Lore）和技能（Skill）四大类，每类又拥有若干种不同的分支，玩家将有很大的选择余地。游戏另外一个值得称道的地方是它采用的 Arcane 3D 引擎，该引擎被专门设计用来处理巨大的地图环境，可以确保采用不同因特网接入方式的玩家都可以获得流畅的运行速度。《魔界》将推出 PC 和 Mac 两种不同的版本，可以让使用不同机型的用户一起在游戏中冒险。另外，此款游戏将由国内的天人互动公司汉化并代理发行，相信很快就可以与玩家见面了。

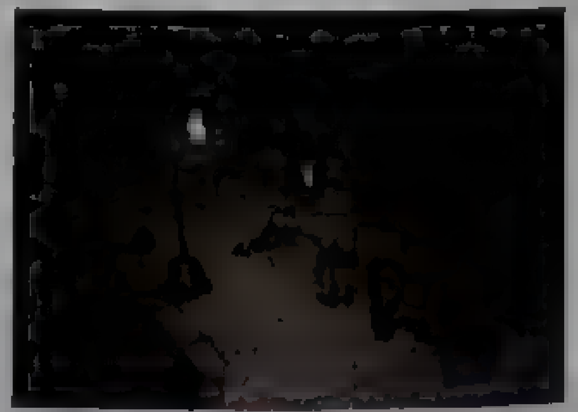
无冬之夜
Neverwinter Nights

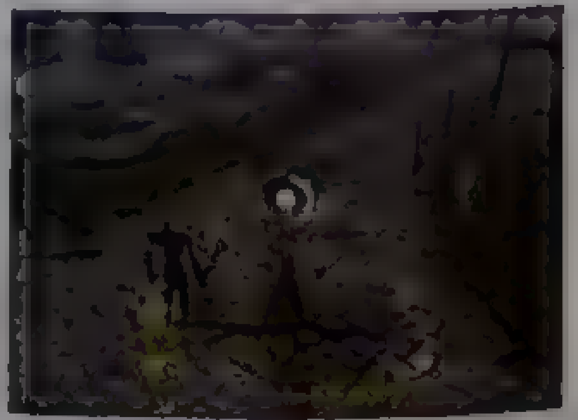
名称：无冬之夜
类型：MMORPG
制作：BioWare
发行：Infogrames
上市：2002 年 8 月（国内）

尽管已经是第三次参加 E3 大展，由 BioWare 制作的《无冬之夜》（Neverwinter Nights）仍然是公众关注的焦点，今年得到的一个令人兴奋的消息就是游戏很快就要上市了。《无冬之夜》采用的是第三版龙与地下城（AD&D）规则，游戏中包含 15 个场景，有超过 60 种的怪物原型，玩家可以自己设定怪物。游戏采用了 Aurora3D 引擎，画面采用以玩家为中心的第三人称视角方式，并可以随意放大或缩小，进行 360 度旋转等。游戏中光源效果刻画的非常逼真，这使我想到了这方面做的同样非常出色的《黑暗之刃》。

游戏支持 64 名玩家在一台服务器上结伴冒险，不同的服务器可以制定不同的游戏规则，如是否允许玩家之间相互 PK 等。另外 BioWare 还透露游戏的正式版将包含一个拥有 20 个关卡和完整情节的单人模式，这样《无冬之夜》就不再是一款单纯的网络的游戏了。在 2000 年的 E3 大展上，《无冬之夜》曾获得最佳 RPG 和最佳网络游戏两项大奖，我们有理由相信《无冬之夜》一定会有不俗的市场表现。与《魔界》一样，《无冬之夜》的中文版将由天人互动汉化并代理国内发行。

当然，今年 E3 大展上的网络游戏远不止上面介绍的这些，如 Microsoft 推出的《Asheron's Call 2》、Westwood 的《Earth & Beyond》、Simon & Schuster 的《Eve Online》、Funcom 的《Anarchy Online: Shadowlands》、Verant Interactive 的《PlanetSide》、Leaping Lizard 的《Magic: The Gathering Online》等等都是非常不错的网络游戏，只是篇幅有限，无法一一向大家介绍了。■





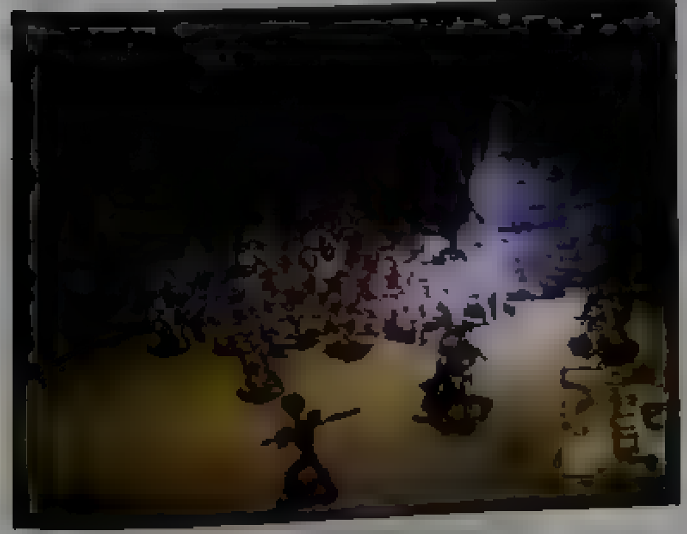
文／雪羽

目前大陆的网络游戏市场火爆异常，各种产品如雨后春笋般冒出来，不禁令人联想到网络泡沫破灭之前的互联网行业。当然，网络游戏不是泡沫，我们的邻邦韩国就从中受益良多，特别是近一年来，3D 技术的运用，使韩国网游无论从制作技术到游戏设定，都有了质的飞跃，堪称为"韩国网游的新生代"。《精灵》（Priston Tale）就是首个在韩国公开测试突破 25 万注册用户的新生代作品，创造了 13000 人同时在线的惊人佳绩。现在，这款稳居韩国网游排行榜前三位的全 3D 网络游戏，也即将在暑期登陆国内。

《精灵》中的场景及人物模型，富有极强的 Q 版卡通风味，加之强烈的战斗效果、可缩放旋转的视角、多样化的游戏剧情，使游戏拥有着非常鲜明的个性。游戏采用的技能转职系统，与同类游戏有很大差别，其中共有 4 种技能等级，而各种族的人物都要通过 3 次转职，才可达到最高级，之后便会出现新的魔法技能，只有完全掌握了这些之后，更新更高级的魔法技能才会出现，这种转职系统也是本游戏的精华所在。每个职业都有多种发展方向，因而玩家可以在职业和技能上进行多种选择，克服了人物技能重叠的现象，使游戏中的人物可以各尽其才，同时也增添了研究的乐趣。

《精灵》中的魔法通过转职后，将会释放非常强大的威力，使玩家从而获得新的能力。游戏中的 4 个种族，都可以学到总共 16 种基本技能，但是依据玩家的等级和属性及触发条件的不同，当玩家学会这些技能后，其进阶的专业树也将从这里产生分支，玩家的能力将会在某个单一方面表现得比较突出，其他方面相对较弱，也就是说，每个玩家都将顺着自己固有的技能修炼道路进行修炼，从而缔造出一位专业技能师，而不是一个杂家。

游戏的战斗模式是"即时"加"扮演"，也就是大家熟悉的 ARPG 系统。在战斗过程中随着各种武器和防具的不同，人物的动作也有所变化，充满了紧张刺激的感觉。由于各角色的技能与魔法都不尽相同，战斗场面和效果也是五花八门，光是要领略全部的战斗效果就得花上不少时间。更独特的是，战斗过程及意义并非是挥砍、升级和掉宝这么简单，每一次的战斗都需要玩家拥有正确的判断力和指挥能力，可以正确使用各种策略和装备，游戏中战略的重要性是绝对超越装备的。这种注重策略的战斗方式，在其他网游中是不多见的。



游戏中人物的各方面特征十分鲜明。Machanicina 能熟练地操作机械类武器，把机械的特性应用在许多技术上，有效地发挥自身的特殊能力；Fighter 总是为了战斗而锻炼，在战场上能发挥强大的威力，生存能力极强，能够在恶劣情况中化解危机，Pikeman 能熟练使用镖枪，他们具有利用武器致命打击敌人的技术，并且具备开阔的视野和分析地形的能力，在险恶的地形中也能自由移动，他们喜欢穿防御力强的盔甲，战斗时往往充当前锋，通过强大的攻击力给队伍以帮助，Archer 具有远距离攻击能力，主要负责看守城墙或利用大攻击武器支援后方，为了发挥大攻击能力，他们主要使用箭类，利用小巧的体型迅速移动，穿有亲和力的服装。

《精灵》中的怪兽种类繁多，光听那么多名字就已经晕了，比如：小独角兽、蘑菇精、穿山甲、火眼怪、绿豆糕、火精灵、双足兵、魔兽兵、木精怪、僵尸、骷髅、独眼蜈蚣、青精灵、蝎兽、木魔头、入地龙、浮灵、盗尸贼、独眼魔人、大头蜘蛛、步玛熊、骷髅射手、刀斧手、骷髅游骑兵、魔兽怪、独眼魔神、骷髅战士、巨蜥怪、骷髅爵士、泰坦巨人、魔剑士、火灵王、魔战妖王、魔剑圣、无双石怪、独角兽王……似乎所有的妖魔鬼怪都进入了《精灵》的世界。

好的游戏还得要让广大玩家认可和接受，而且在"国内"能有上好的成绩，在"国外"就不一定了，毕竟国情不同嘛，我们对《精灵》只能拭目以待。■

名称	类型	B+
制作	代理	
上市	版本	

Have a good GAME!

游戏橘子来了
一场「混乱冒险」Online 即将引爆
让你抢先尝试矛盾惊奇的新体验
www.gamania.com.cn

gamania

混乱冒险

Laghaim

文 / 卡修斯

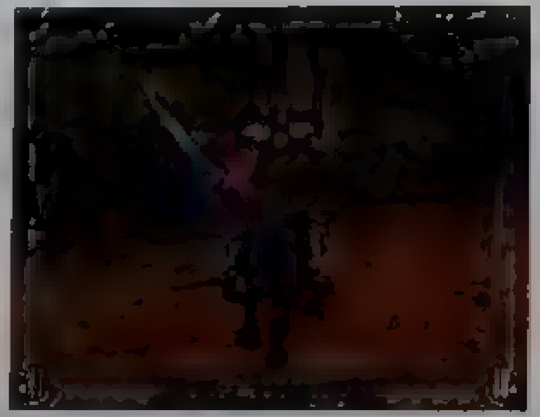
美貌纤瘦的女战士拔出利剑，追逐着外星来的敌人，在荒野上奔驰着。太阳西斜，和她一起奔跑的影子也变得更长。骤雨突然倾盆而下，她进入建筑中的身影也变得半透明。女战士奋力给予敌人最后的一击，喊出胜利的欢呼声，画面以她为中心由近渐远地不断旋转着

这并不是什么卡通动画，而是最新的线上游戏《混乱冒险》(laghiam)的一个片段。《混乱冒险》是韩国Nako公司制作的大型3D科幻网游，去年7月在韩国刚开始测试，就吸引了超过数万名的玩家蜂拥而至，上市第4个月，就创下同时上线3万人，会员150万人的纪录，仅次于《天堂》，也是最近韩国网吧中公认最受欢迎的游戏。甚至有人说，《混乱冒险》更会成为韩国第一的网络游戏。当然，玩家如此喜欢《混乱冒险》总是有理由的，最主要的原因就是《混乱冒险》是韩国第一代3D网游中的佼佼者，它打造了一个真正全3D的游戏世界，并且使玩家领略到了

自由视角的无穷魅力。当然，在现在来看，网络游戏拥有可以自由旋转缩放的视角，早已不是什么新鲜事了，不过对于一年前的网游世界来说，旋转视角搜寻躲藏在树木或墙壁后面的怪兽，或是拉近视距欣赏激烈的战斗场面，都是令人兴奋的事情。

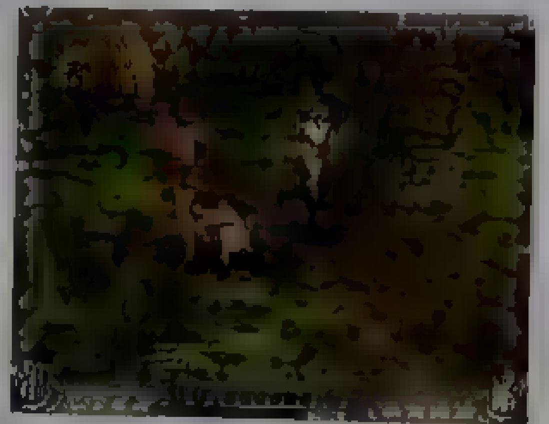
科技、魔法、幻想世界

公元2357年冬，人类挑选出50万名精英分子，搭乘救援号(Salvation)太空母舰，离开了被极度污染的地球，开始了宇宙远征。经过7年的航行，最后幸存下来的17万人终于找到了适合移民的新星laghaime——按土著人的语言来说就是"祝福的土地"。它的大小与地球差不多，有蓝色的天空、清爽的新鲜空气、丰饶的绿色山川，一切都是那么的美好。不过，正当人类准备在此定居的时候，这颗行星上的原住民族向他们发起了



进攻。于是，为了占有这颗星球，人类与行星上的3个民族——布坎族、凯利顿族、耶地亚族，展开了持久战。最后，人类决心使用非法手段来结束这场没完没了的战争——他们将装有新型能源"G TYPE1189"浓缩物质的离子飞弹，投向了其它3个种族的根据地

然而，就在离子飞弹落地前的几个小时，来自外太空的侵略者普罗格梅尔，向laghaime发起了大规



模的入侵。于是，原有的4个民族很意外地迅速达成了共识，紧急缔结休战协议，并且联合起来同仇敌忾。

虽然游戏发生的年代设定在未来，但是生活在laghaime的原住民们，却依然处于魔法与神话的时代，他们信奉不同的神灵，同时也拥有着各自不同的民族特性。不过，随着人类的涉足，这个古老文明的世界也发生了许多变化，科技的进步与神秘的魔法相互融合，造就了一个混乱的世界，而玩家们则将成为这个混乱大家庭中的一员，扮演4个种族中的英雄角色，为抵御外敌入侵而战，为实现laghaime的最终和平而不懈努力。

四大种族取长补短

进入《混乱冒险》，玩家需在人类、布坎、凯利顿和耶地亚这4个特点鲜明的种族人物中任选其一扮演。在这4种族中，人类拥有高超多样的生产技能和极强的环境适应能力，他们的科技相当发达，可以制造游戏中的大部分装备及物品，他们的学习能力也很强，当等级达到一定级别时也可以使用其它种族的魔法和部分技能。崇尚力量的布坎族，拥有最强大的战斗力和生命力，他们主要使用刀或斧头类武器，一路勇往直前，随着等级的增高，布坎族还可使用一些简单的电子武器，但与此同时还要为寻找武器能源而奔波。凯利顿族是游戏中拥有最强攻击魔法的种族，他们天生具有魔法能力，并且一生都以研究更高更强的攻击魔法为乐，初期的凯利顿就拥有几项基本攻击魔法，但是高威力的魔法只能在等级和修炼达到一定程度后才可以使用。耶地亚是4种族中

最和平的一个，他们没有太多的攻击魔法，相反却掌握了许多防御性魔法，属于辅助攻击的种族，也就是欧美RPG中的牧师类角色。

人物属性的秘密

《混乱冒险》的人物属性有力量、智慧、机敏性、体力、统帅力等5项内容。力量提高物理攻击力也随之提高，能够使用更沉重的防御武器。智慧与魔法有关，智慧系数提高时魔法的攻击力和最高魔力随之上升。机敏性与电力有关，电力是使用激光枪等电子武器时所必需的。体力与生命力有关，培养战士型人物时必须提高力量和体力。最后，统帅力是组织帮派或聚会时所需的基本属性，统帅系数越高就能收纳更多的帮会会员。

玩家选择的人物种族不同，其属性分配和发展方向也不同。像布坎这样的战士型种族，主要进行近距离的遭遇战，因此它需要很高的HP值，所以要重视体力的提升。同时，高防御力的装备也是必需品，为此还需要提升力量，以便穿着那些有力量限制的高级装备。属于魔法型的凯利顿和耶地亚，首先需要提升的属性就是智慧，这有助于提高魔法能量和魔法释放的效果。另外，魔法系的体质都不是很好，所以体力也应尽量加高，免得战斗时贫血。

体力与生命力的关系是，布坎每20点体力增加1点生命，凯利顿族每40点体力增加1点生命，而人类则是每30点增加1点。机敏与电力的关系是，人族每30点机敏提高1个单位的电力，布坎则是50点，凯利顿为80点。智慧与魔法系数的关系是，凯利顿每30点智慧增加1个单位的魔法系数，

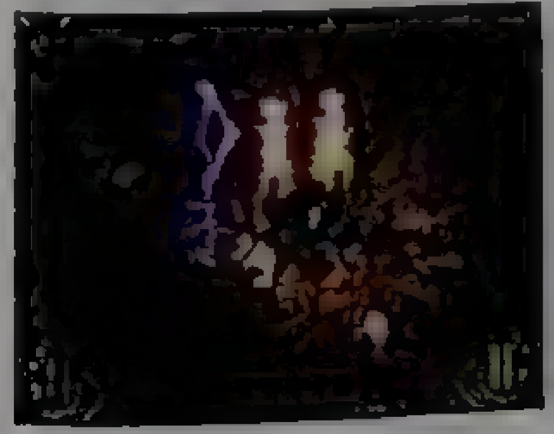
人类每50点加1点，布坎为80点。

庞大的世界 缤纷的画面

laghaime分为22个庞大的地区，其中最大也是最主要的地区是拉格拉米娅。这是充满和平和智慧的地方，也是游戏开始的地方，每次玩家进入游戏都将从这里展开冒险，因此，拉格拉米娅广场上也总是汇聚着最多的玩家。拉格拉米娅处于江和大海交接口，在大战争爆发之前一直是laghaim所有种族缔结和平协议的地方。大战爆发后，拉格拉米娅地区也以"不参战"为宗旨成为中立的商贸地区，

也是公开的谈判场所。这里的每栋建筑都超过了1000岁，是唯一一个没有经过战争洗礼的地方。由于外星种族惧怕水，因此它也成了重要的战略要地。

在拉格拉米娅广场中央，是魔怪无法进入的安全地带，玩家之间的PK也是不允许的，是游戏中最安全的区域，不过只要稍微离开广场中央，就会遭到盔甲鼠和狼的攻击。中央的4名NPC销售药水、初级的武器防具等等，而一些极品装备则需要玩家自己去打怪来获得，当然也可以从其他玩家手里买到。广场的对角线上有4个移动门，可以免费瞬移到人类、布坎、凯利顿



和耶地亚村庄。广场周边的区域被分成了四个打猎区，它们的难度不同，适合不同等级的玩家前往。另外，广场边还有医疗室，这里不但出售药水，还可以帮助玩家改变人物的属性，当然，游戏初期是没必要改变属性的。

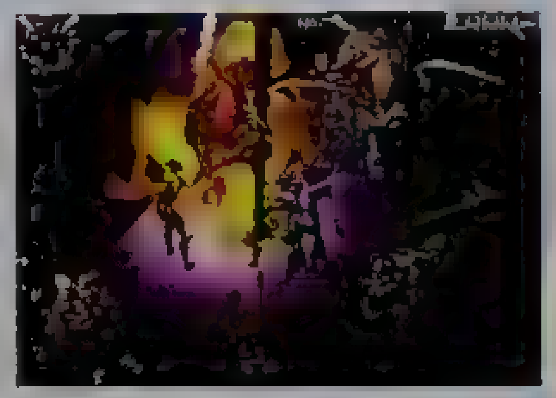
在拉格拉米娅之外，是德卡雷德平原，这里正处于黑暗统治之下。北边和西边临海，东边与耶地亚族的领地相连，南边受凯利顿族的影响。这里的土壤比较贫瘠，物产也并不丰富，畜牧因为受到凶恶的魔兽控制而无法发展。居住在这里的德卡顿族灭亡之后，这个地区就这样荒废了。这个地区重新引起瞩目，是在人类在这里定居以后。外星生物的入侵，也使这里成了连接布坎和凯利顿两地交通的要道，也是主要的交战地区。这里还有laghaime的公共基地——德凯连，以及德卡顿族遗留下来的废墟。

全3D的游戏场景，为以上两个区域营造了一明一暗的两种氛围，玩家在冒险时将可以明显感受到它们的差别。昼夜的变化，朝阳与落日的美景，晨雾朦胧与细雨纷纷，一切的一切都表现得格外真实，这也是《混乱冒险》3D引擎的魅力所在。游戏中的魔法效果相当漂亮，人物的面貌和穿着也都有细致的刻画，在更换不同的装备时，人物外貌也会发生改变，很多装备的样子都非常酷，而且种类繁多，喜爱收藏的玩家绝对不会失望。与

《暗黑破坏神》类似，游戏中的各种武器防具，都有等级和能力值的限制，普通的装备有防御装备、皮类装备、强化装备、黑骑士装备等几种，所有种族都可以使用。另外，各种族也都有本民族的特定装备，不过允许穿着的条件更苛刻，不但要等级够高还要对本民族有所贡献，或是忠诚度够高才行。

其他特性

游戏中魔法系的角色都可以捕捉或召唤魔兽来辅助攻击，而人物等级越高可以捕获的魔兽等级也越高。丰富夸张的动作、声音、表情是游戏的一大特色，在与其他玩家交流时，你甚至不需要用文字来说明，只要让你的角色做出各种动作或发出各种声音，对方就可以了



解你的情绪。《混乱冒险》独特的游戏方式也是成功的一大因素，在游戏中若没有7、8个同伴同行，想一个人单挑怪物或打宝都是相当困难的事，所以在游戏中也会自然而然地形成社群。

游戏中玩家可以成立公会组织，之后可以发起攻城战。这里所说的攻城，与目前众多网游中由玩家公会相互攻陷对方领地的方式不同，《混乱冒险》中将由系统组织

玩家公会展开攻城战，在城门紧闭的情况下，玩家必须先将周围的怪物清除掉，打开城门之后，在城内由各公会进行PK战争，来决定王座谁属。起先是大规模的合战，硝烟四起，有时同一个画面中可以捕捉到几千人激烈交锋的宏大场面，而后是为争夺权利的短兵相接，残酷的优胜劣汰法则，所有这一切，都给人前所未有的逼真感觉。单从这方面来说，《混乱冒险》也是值得尝试的游戏。■

名称		类型		
制作		代理		A
上市		版本		

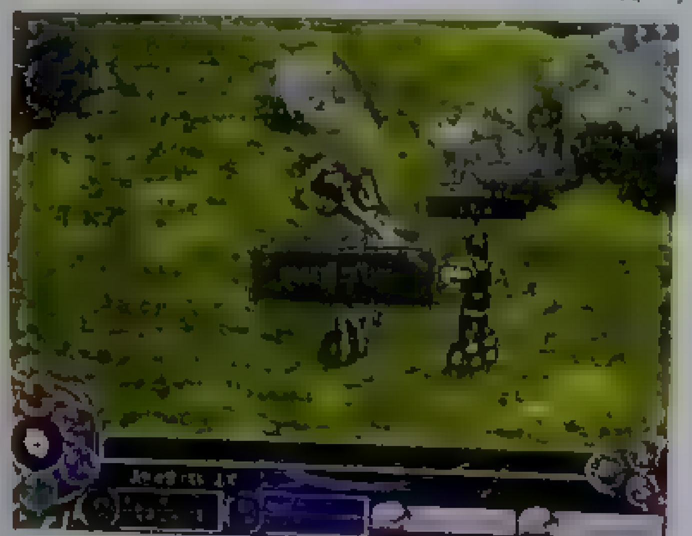
Have a good GAME!

游戏橘子来了
一场「混乱冒险」Online即将引爆
让你抢先尝试冒险惊奇的新体验
www.gamania.com.cn
gamania

文/晨曦之星

提到ENIX，在家用机界无人不晓，其出品的《勇者斗恶龙》系列更是被誉为日本的国民游戏。如今，进军网络游戏业的ENIX凭借一款《魔力宝贝》站稳了脚跟，而在今年暑假，被ENIX公司寄予厚望的《深邃幻想》也在台湾地区正式展开测试，预计年底会与大陆玩家见面。

达罗斯王国属地里特斯岛的传说中有一种具有神秘力量的"生命之石"，年代久远，人们认为那不过是传说而已。但在一次击退入侵村庄的怪兽后，人们却意外地发现了生命之石，于是，岛上居民的生活发生了巨大的变化。随着生命之石的出现，从未见过的怪兽开始在里特斯岛频繁出没，而达罗斯王国首都帕拉提姆也派兵到岛上消灭怪兽并寻找生命之石。玩家将在游戏中扮演一个受雇于帕拉提姆的佣兵，名义上是去消灭怪兽寻找生命之石，实际上只是为了坐免费船到岛上去，具体要做什么由自己决定。



以上是ENIX为游戏里最重要的道具"生命之石"设计的剧情，如此简单[illegible]ENIX[illegible]有的，[illegible]不[illegible]，[illegible]了[illegible]。因为游戏的[illegible]靠[illegible]自己去创造。

常听人说，剧情决定游戏值不值得玩，而系统决定游戏好不好玩，因此游戏系统的重要性可见一斑，好在ENIX的游戏就是以系统见长，《深邃幻想》也不例外。

游戏提供了攻击、回复、辅助攻击、辅助四大系多达100种的技能供玩家学习，虽然一开始每个人物只能学习10种技能，但随着等级的增长和完成特殊任务，学习技能的上限也将提高。不过，技能并不是找到特定NPC就能学的，在此之前还需要完成任务。比如制药技能，当你去药剂师家时会听说药剂师上山采药一直没回来，这时如果你在限定时间内找到药剂师，他就会免费教你制药技能。各种技能当然也可以交费学习，但费用绝对让你目瞪口呆。而且由于NPC的能力不同，玩家学到的技能等级也不同，如果你找到厉害的NPC，就有可能在开始时就学到二级甚至三级技能。俗话说名师出高徒嘛！另外，如果你够幸运的话，还有可能在迷宫或深山老林里遇到神秘人物，完成他们交给的任务后，就可以学到特殊技能，别人学不到的哦！

职业和技能是相辅相成的，总共20种职业给玩家很大的选择余地。每种职业都有各自的特殊技，这是不同于技能的战斗用技巧，我们可以想象当一个裁缝拿着绣花针战斗时和东方不败是多么相似。而且职业也能升级，并且还可以转职，让玩家体验不同职业的乐趣。但需要注意的是，如果习得的技能和当前职业"不兼容"，那么该技能就再也不能用了。

在100种技能中有一种是全部人物都有的天生才能——"融合"。该技能可以将打败敌人后得到的"生命之珠"与道具相融合，创造出属于自己的武器防具。"生命之珠"有15种，它们会增加或减少武器防具的某项属性，因此合理使用"生命之珠"就成了玩家的研究项目，想制作做出无敌的道具更是难上难的。

ENIX针对目前网络游戏交易中的各种骗术，专门设计了一套安全的交易系统——"拍卖场"！玩家可以将自己的物品设定好底价和[illegible]，送到拍卖场里由其他玩家出价，[illegible]时间结束后出价[illegible]的[illegible]得到物品，这一切都是由[illegible]完成，彻底杜绝了[illegible]交易带来的[illegible]。

最后来说说战斗系统，在《深邃幻想》中共有地、水、火、风、灵（精神）5大属性，各属性间相生相克，掌握了敌人的属性可以令战斗达到事半功倍的效果。游戏的战斗可以4人组队进行，战斗系统采用了一种称为ACB（Active chain battle）的连锁攻击模式，不同于《石器时代》的被动式合击，该系统需要玩家在战斗前商定队伍的战

术，而在战斗中只要攻击顺序符合系统要求就会发动连锁攻击。这种主动式合击，强调了玩家间的配合，因此一只队伍的战斗力很大程度上取决于他们的默契程度。可以说，一只低等级却配合默契的队伍是绝对可以轻易干掉一只高等级队伍的。当然，ENIX也为喜欢大乱斗的玩家们准备了战场，公会战绝对会让他们大呼过瘾。

《深邃幻想》中的公会分为浮游公会和公会街。浮游公会不需要维持费，但由于没有固定的聚集点，公会无法吸收大量成员，如果想夺取据点，则需向公会街挑战。在将公会街打败后，还要面对守护神龙的挑战，之后就要为筹措维持公会运转的庞大费用而东奔西走，消耗掉所有人的精力与热情。

《深邃幻想》的优点多得说不完，好在台湾已经开始正式测试，相信大陆玩家的曙光也再眼前了，让我们在幻想中相会，到时你一定要给我装备给我钱带我练级啊！■

深邃幻想 ENIX 2002年第4季度 | 网络角色扮演(RPG) ENIX 中文 | B

三國演義 Online

玩转三国 弹指之间

乱世出英雄

话说"天下大势，分久必合，合久必分"，随着《三国演义Online》的上市，辉煌的三国时代即将在网络世界里重现！在那诸侯争霸，群雄逐鹿的风云岁月中，您将自平民起身，直到登上天下霸主的宝座。好，接下来，就为大家简单介绍作为乱世英雄的基本生存之道。

一、英雄创世从面始

俗话说"帝王之相初始生"，即将在三国乱世诞生的诸位玩家们，在确定好姓名、称号及生日后，接下来的就是要为自己选择一个能够让"富贵逼人来"的好相貌。这里面既有豪迈威武、俊俏飘逸、风流倜傥、英姿勃发的男生，也有风华绝代、大家闺秀、活泼可爱、明艳照人的女孩。在《三国演义Online》里，男性或女性都将会各有4种脸型，其中的发型、眉毛眼睛、鼻子、嘴巴、脸型及颈部装饰等6种类别也有各3种样式，另外在各角色脸图的衬景中还会有18种不同的背景供玩家选择，总括下来两性各会有1296个专属造型，最大程度的保证了大家相貌的不重复。

二、乱世治国一职定

三国时代，有人可以"万军中取上将头颅，如探囊取物"，有人能够"谈笑间，强虏灰飞烟灭"，在《三国演义Online》里，玩家也要慎重选择自己喜欢的职业，目前总计有义士、辩士、道士、仕女、巫女及美女六个职业，其中属于男性角色的有义士、辩士与道士，属于女性角色的有仕女、巫女与美女。每项职业都有6种属性，这些属性的数值高低会对角色的能力产生影响，玩家的成长必须依靠这六大属性的提升与修练。（见表1）

另外，每种职业都有属于自己的故事背景，让玩家可以更加融入自己所要扮演的角色当中。在战斗

八种基本相貌

的攻击方式、使用的武器种类、拥有的职业特技及本身所具备的天赋都有相当的不同。（各个职业区别见表2）

三、治世理念一心中

各位英雄（雌）诞生的一番初始选择设定之后，接下来的"心理测验"将决定您在三国时代的冶世理念及身世背景，全部共有13道题目，由系统随机出4题。同样的职业配上不同的身世背景和理念所触发的剧情支节，也将让玩家的境遇产生大不同。在进行测验时可要想清楚，仔细思考之后再回答，你的理念将影响日后人物的成长，同时一个角色一生只有一次的选择机会，决定之后可是无法再做变更的喔！你是属于哪种理念的人呢？（见表03）

四、三国霸业第一步

在自身的一切都准备好之后，出身地可是也要好好的选择了。在目前预计开放的19个城池中，许昌、洛阳及襄阳将是新手诞生的出

不同职业有不同的特技

五官可以更改样式

美女解说员李心洁

身地，不同的城池有不同的属性，玩家将可以依自己的发展目标及兴趣选择出生城池所在。

三个城池比较如下

许昌

许昌城为城垦之都，特产为药物素材，位于大地图东方偏中心位置。土壤肥沃，农产丰富，商业活动也很繁荣。曹操曾接受荀彧的谏言，在此地奉迎汉献帝建立新都，也就是日后的"挟天子以令诸侯"之所在。

洛阳

洛阳城为工艺之都，特产为木材物资，位于大地图西北方。四季分明，气候宜人，境内资源十分丰富，农业经济作物种类繁多。素有"九州腹地"之称，自古以来洛阳既是兵家的必争之地，也自然成了历代帝王建都筑城的理想场所。

襄阳

襄阳城为农耕之都，特产则是农作物资，位于大地图西南方。沃土平原，物产丰富，是历代兵家必争之地，东汉末年为荆州牧治所。

五、人生旅程第一站

在诞生之初，您将会出现在一个体力、能源补充的好所在，同时也是蜚短流长等八卦要言之重地——客栈。同时一出现之时，可爱的女生——解说员李心洁还会出现帮助玩家解决一些执行时的疑难杂症，遇到问题时可是要多问问她唷！相信在美丽佳人的亲切解说下，再大的问题都可以迎刃而解。而这里的欧巴桑李太太也会告诉玩家最粗浅的赚钱之道及开创玩家三国霸业的第一步，可不要嫌她罗嗦就不理她呢！

另外要告诉玩家的就是在城里有许多的NPC角色，多跟他们说说话，他们会告诉您许多的游戏小常识，这些都将让玩家可以更快了解游戏，也能以最快的速度跨出自己在三国时代的第一步！

六、三国生活第一天

在出了客栈之后，往东走就可以来到熙熙攘攘的闹市。在许昌城可是生活机能完善，除了在小本生意的字画摊、药材商、木材商、矿石商、杂货摊、菜贩、鱼贩、肉贩及工具商外，还有拥有固定店面的武器店、钱庄、木工厂、私塾及药房等。（详细店家及摊贩见表04）

七、赚到第一桶金

在玩家诞生的时候，相信是不可能出现含着银汤匙的情况的，因此，身无分文是正常的，赚钱是安身立命的第一步，而在三国演义Online里，赚钱之道有二，一是利用工作技能种田或是打猎，再卖给摊贩赚取银两；二就是出外拼性命，打怪赚钱！

赚钱之道一：先去找城门口的老吴，他会告诉你一些在许昌生活的基本常识及路标的使用方法，接着再点选旁边的路标进入两个工作区的其中一个，在里面发挥您的爱心帮助需要帮忙的老伯伯，完成简单的新手任务，便可以取得技能工具如钓竿、锄头、十字镐及猎刀等等。得到工具之后，接下来前往所对应的工作场景区开始工作，所得的物资会随玩家的工作技能等级而有不同，之后，玩家可将工作物资卖给城里的商店或市集换取银两，在看到荷包因为自己辛苦的工作而渐渐地饱满起来时，相信一定会很开心的！

赚钱之道二：打怪赚钱，这个就不必多说了，凭着双手双脚（开始时没银两，当然也就没装备喽），与怪物进行生死搏斗，接下来就希望能从它身上多掉点东西，再去市集找摊贩卖钱。特别要注意的是，刚开始如果玩家身上没有任何防身武器，尽量就别贸然出城冒险，建议玩家先两人组队到城内的练兵场互搏练习武功，等级高些之后再出城比较安全，否则赤手空拳又缺乏武功底子很容易就会丧命的。

经过以上一番解说之后，想必各位玩家对于在三国时代的生活已无太大的后顾之忧，接下来在荷包满满的情况之下，就可以提升自己职业的专属技能、相关初阶及进阶工作技能与头衔、名声及功绩，早日找到志同道合的好友，成立义勇军，在《三国演义Online》的世界里闯出属于自己的千秋霸业！祝大家好运！■

取得技能工具钓竿

罗嗦的奥巴桑李太太

在城门口可以找到老吴先生

闹市区一角

（表一）

类别	特性
武力	影响战斗时的攻击威力
政治	影响执行内政的效果
智力	影响智力系术法的威力
敏捷	影响战斗时的攻击速度
灵力	影响灵力系术法的威力
魅力	影响人才登用的成效

（表三）

类别	特性
霸权	以追求最高权力为目标，相信唯有绝对的权利才能停止烽火的乱世。
义理	以重视兄弟情义而闻名，对于认同信任的人，拥有绝对的忠诚与道义。
权谋	以谋略为成就伟业的手段，唯有高人的智慧才能超然于他人之上。
治国	以万民福祉为最高指标，心中认为国家的富强来自于人民的信心。
隐遁	厌倦世俗的你争我夺，厌倦世人的争名夺利，只想隐遁于山林的人。

（表四）

名称	功能
菜贩	农作买卖
肉贩	肉品买卖
鱼贩	鱼产买卖
矿石商	矿石买卖
木材商	木材买卖
药材商	药材买卖
字画商	术书买卖
工具商	工具买卖
杂货商	杂货买卖
官宅	内政官的内政、户政、灾害及捐献等四大指令。
监牢	国战相关功能(尚未开放)
瞭望台	取得特殊情报的地点
私塾	修练政治
练兵场	修练战斗
寺庙	修练魅力
客栈	买卖食物、休息
武器店	武器买卖
拍卖屋	公开买卖
钱庄	存放物品金钱
驿站	托运物品
马厩	马匹存放、买卖
药房	丹药买卖、修练炼丹技能
打铁铺	预约修理武防、修炼冶铁、修缮技能
木工场	修炼木匠技能
厨房	修炼烹饪技能

（表二）

职业		一般攻击类型	擅长武器	擅长术法类型	绝招攻击类型	职业特技	特技效果
文士		近程	刀 锤 矛	无	大范围多人	融合	将宝石融合到武器上，使武器附加各种效果。
辩士		近程 远程	扇 笔 弩	辅助性	大范围多人	窃听	可窃听自己周遭玩家所属的势力频道对话。
道士		近程 中程	幡 拂尘 符咒	破坏性	大范围多人	超渡	可让战斗中死亡的其它玩家起死回生。
仕女		近程	剑 爪 环	无	大范围多人	开锁	可打开任务事件中特殊的宝箱。
美女		近程 中程	袖带 匕首 琴	恢复性	大范围多人	透视	可看到 npc 与其它玩家的生命值与精神力值。
巫女		近程 中程	鞭 杖 卷轴	状态异常	大范围多人	潜行	可闪避 NPC 不会与之发生战斗。

实话实说

SHADOWBANE 魔界初探

文 / 木头

Shadowbane，一把传说中的神兵利器，具有无穷的魔力，它可以劈开整个世界，它的出现总是伴随着血与火、生与死，世界命运也因它的每次出现而发生改变。现在Shadowbane已经遗落很长时间了，没有人知道在什么地方，只有真正的英雄才能找到并拥有它，或许你就是那位将被载入史册的英雄……在一段极富感染力的开场动画之后，我的《魔界》之旅开始了。

一个古老的传说

《魔界》的故事背景非常引人，当笔者在官方网站上看到它的传奇之后，对未来的探险也是更加的期待。游戏的世界名为Aerynth，传说是万神之父为他第一个孩子精灵族所创建。在那场惨烈的屠龙之战结束后，造物主Thurin用黑暗之主Kolaur的圣矛杆柄（Calanthyr）和金色月亮女神Volliandra的一缕金发锻造出了一件绝世无双的兵器——Shadowbane，并把它赠送给了精灵族，作为对抗魔龙的武器。可是随着精灵的背叛，Thurin收回了这项馈赠，万神之父驱逐了这些忘恩负义的家伙，转而创建了被认为是他最亲密的孩子——人类。

在这之后的很长时间，神兵Shadowbane一直被尘封在矮人的地下宫殿中，直到它被人类之子Beregund偷出来。为了拯救整个世界，Beregund不惜死于剑的诅咒之下，而在临死前，他也给这把剑添加了一条更加恶毒的诅咒——任何拥有这把剑的人将死于剑下！百年后，剑与诅咒的故事更广为流传，寻剑者也络绎不绝地涌向Beregund的故乡，圣骑士Caeric就是其中的一位。在人类与精灵之间爆发的泪水之战（War of Tears）中，他历经磨难为人类世界最伟大的国王Cambruin找来了Shadowbane。不幸的是，Cambruin最终还是没能摆脱覆在剑上的诅咒，成为了剑下的冤魂，一度强大的人类帝国也因此土崩瓦解，世界进入军阀割据、群雄争霸的混乱时期，我们的冒险之旅也从这里展开。

冒险的开始

进入游戏，首先是创建人物，《魔界》中可以选择的种族包括：人类（Humans）、半精灵（Aelfborn）、矮人（Dwarves）、精灵（Elves）、半巨人（Half Giants）、鹰人族（Aracoix），玩家可以分别创建5个人物，来体验他们不同的特色。这些种族无论从身高外貌还是能力上，都有很大的差异，其擅长的技能和适合的职业也不同，例如鹰人长着一对漂亮的大翅膀，可以自由在天空翱翔，这是其他种族无法比拟的，不过他们不能担当治疗系和魔法系的职业。而身材高大、牛头人身的半巨人族更惨，就只有一个战士系职业可以选择。相比之下，人类、精灵和半精灵选择职业的余地最大，但在属性分配上却有明显的差异，比如人类的战士可以获得30点自由分配点数，而精灵战士却只有5点，但是精灵的敏捷也是所有种族中最高的，起始值就有60点，人类只有40点。游戏中的职业有4大系：战士系、治疗系、魔法系和流浪者，其中每个种族又会出现多个职业分支，如人类战士中会出现野蛮人（Barbarian）、游骑兵（Ranger）、武士（Warrior）三种职业，而在半巨人中则会出现十字军（Crusader）和圣堂武士（Templar）两种。另外，游戏中还有一些只有女性才能从事的职业，如复仇女神（Fury）等。这些具体的职业并不是由玩家直接决定的，而是在游戏中，根据你未来的发展道路逐渐形成的。

游戏中角色的基本属性：力量、敏捷、体质、智力和精神，对角色的二级属性（包括健康、魔法能量和耐力）有着直接的影响。除此之外，创建人物时可分配的点数，也可以用来指定角色特长。特长是每个角色与生俱来的本领，不同种族职业可选择的特长也不相同，每种角色最多可以拥有7项特长。最后你还可以设计一下自己的外观，人类的外貌变化最多，可以改变肤色、年龄、发型、脸型、发色等等，换上满意的服装，一切都OK了。

游戏画面与操作

初进入游戏，庞大的3D场景和俯瞰的视角令人很不适应，不过将鼠标放到画面边缘就可以360度旋转或改变观察的角度，从俯瞰到水平，甚至仰视都可以。同时，用鼠标滚轮也可以缩放视角，近到可以看清人物的动作表情。只是，视角转动的方向与我们的习惯正好相反，令人很难适应，而且只要鼠标一放到屏幕边缘，视角立刻改变，有时一不小心就会乱了方向，笔者为此忙乱了半天才终于找到了感觉。

《魔界》的操控基本上都可以通过鼠标和快捷键来完成，不过，这些快捷键设置起来却相当的麻烦。游戏主画面上有很多窗口：公聊频道、消息频道、控制菜单、人物属性……通通排列在屏幕上，一时间真不知道该做什么。游戏中所有的操作命令都集中在控制菜单里，诸如：基础技能、查询地图、动作列表、通信、交易、系统设定等等，几乎每个菜单选项都拥有二级子菜单，对玩家来说，要记住这些操作命令确实不大容易。不过，无论在主选单还是子选单中，每个选项前面都有一个很小的标志符，玩家可以将这个标志直接拖到游戏画面中，比如选定一些常用的动作，放置在屏幕不起眼的位置，之后想做动作，就可以直接点这些标志来完成。相对于那近百条的菜单选项来说，这个设计还算仁道些。

另外，游戏的地图系统令笔者十分的欣赏。无论你想到哪里去，只要打开地图在相应的位置上点一下，你的人物就会自己跑过去，非常省时省力。不过，因为没有设置自动寻路功能，你的人物在跑动中，也可能会遇到一些麻烦，往往一个很小的障碍，就会让你止步不前，很短的一段距离也会连转几个弯。因此，在房屋众多的城市里最好选择手动移动。我最欣赏也最能接受的移动方式就是用鼠标控制方向，用键盘平移。当然，这种麻烦在野外就相对好一些，那些树木花草简直就是个摆设，对你的移动不会造成任何影响，有次我竟然从一棵大树中间穿过去，实在有点夸张。

《魔界》的Arcane 3D引擎是专门为处理巨大的地图环境而开发的，它可以确保玩家以流畅的速度进行游戏，场景切换也是瞬间完成。游戏中，每个场景都由独立的服务器承担，可以代表一个国家也可以是一座城市，每台服务器最多可容纳多达1500名玩家同时在线，而由这些服务器联结而成的庞大世界，绝对是你无法想象的。当你踏入一个新的国度或地区，则意味着你从一台服务器转入了另一台，由于这种衔接做得非常出色，玩家在切换场景时也不会感到停滞。在Arcane引擎的支持下，游戏画面看上去很逼真，人物、建筑和周围环境都是按照1:1的真实比例绘制，野外场景非常庞大，魔法施展的效果也相当华丽，使人很容易有身临其境的感觉。不过Arcane引擎也有一些不足之处，当角色快速移动时有些地方会出现贴图错误，另外地面上贴图的痕迹过于明显。

公会与国家

与其他网游不同，《魔界》强调的是社团、公会团体的力量，而不提倡个人独自进行冒险，不过游戏并不禁止你这样做。一名独行的冒险者必须忍受寂寞的煎熬，没有人愿意帮助你，面对的都是敌视的目光，随时都可能遭来杀身之祸，显然这样的冒险是没有多少乐趣的。因此仅仅从个人安全考虑，加入公会也是非常必要的。游戏中玩家可选择的公会很多，不同的公会有着不同的信仰和崇拜对象，玩家可以根据自己的喜好进行选择。除此之外，玩家还可以自己创建公会，招兵买马，干一番大事业。

在公会之上，还有城市，玩家可以在此基础上创建自己的国家。修建城市的前提是你必须找到生命树，它是城市的心脏，是支撑城市的力量源泉和公会成员的再生之所。拥有一座城市的公会既可以建国，城市和国家的管理权都掌握在会长手中，会长可以引进和驱逐成员，提升和降低玩家的公会阶级，同时也控制着城市的生命树。在权力上可以与公长抗衡的是城市议会，城市议会主要由公会里一些高级别玩家组成，城市议会拥有与会长相等的权力。一个国家可以接受其他公会的效忠，这既是国家也是公会的扩展，另外通过武力也可以拓展自己的疆域。由于游戏中防守一座城市要比进攻它容易得多，因此除非你占有压倒性的优势，否则攻陷一座城市很可能是可望而不可及的事，而此时，外交和计谋往往会更容易奏效。

外交的争斗或许是游戏中最有趣的事情了，为了对付某个敌对的公会或国家，除了战争以外你还可以削弱对手的经济，收买对方成员、雇佣杀手暗杀对方首领等，也可以派遣间谍去对方卧底，总之，你能想到的方法都可以去试一试。

尽管《魔界》是一款很不错的游戏，但是仍然有一些不足之处，或者称之为BUG。其中最具代表性的是城墙陷阱：当你靠近城墙时很可能被卡在里面，再也出不来了！！不过你可以退出游戏，等上一段时间再进入游戏你就会重新出现在生命树下了。除此之外，《魔界》中还有一个有趣的BUG，有次不幸掉进了水里，生命都负一千多了，本以为这次肯定挂了，没想到啥事没有，走出水面仍然欢蹦乱跳，不知里面有啥奥妙……^_^ ■

★★★★

图像表现 ■■■■
音乐音效 ■■■■
操　控 ■■■
创　意 ■■■
耐 玩 性 ■■■

游戏名称：shadowbane
制作公司：WolfPack Studios
发行版本：1CD/Win9X
3D加速卡：D3D
单人游戏：不支持
出品日期：2002. [illegible]
国内发行：天人互动
游戏类型：网络角色扮演（OGRP）
3D声效卡：支持
控　制：鼠标
官方网站：[illegible]

[illegible]

完全3D 网络游戏

第一款全3D网络游戏6月14日免费公开测试，十万人同时在线

360°旋转视角　视距可任意缩放　绚丽3D魔法效果　3D环绕立体声效

科洛斯之暗黑魔影 CRONOUS

邪恶之神向缔造科洛斯大陆的三个真神发起了进攻，和平的科洛斯大陆堕入血与火的深渊，善良无辜的人们深受苦难，他们呼唤英雄的出现……

来吧，四大职业圣战士、野蛮人、女战士、魔法师期待你的选择。

魔法装备无限组合，属性独一无二绝无雷同，技能组合高达三千种，个人成长路线无限开放。

任务系统曲折多样，情节波澜壮阔，起伏跌宕，后续资料篇及功能不断丰富。

交互形式多样复杂：交易、拜师、收徒、PK、建立城堡……

最低机器配置：拥有8兆显存，64兆内存，赛扬333CPU，网络游戏象单机版游戏一样流畅。

七月流火，九大媒体联合推荐
八十万份配套光盘赠送测试版

- 《PC HOME》
- 《PC 任我行》
- 《大众游戏》
- 《游戏基地》
- 《锐》
- 《游戏世界》
- 《家用电脑世界》
- 《网上俱乐部》
- 《网络游戏世界》

权威网络游戏媒体重点推荐：

（大众软件）
这款游戏的问世，意味着网络游戏的主流将从2D时代全面过渡到3D时代。

（家用电脑与游戏）
在众多的新网游中，《科洛斯之暗黑魔影》应该算是品质最优秀的一款了。

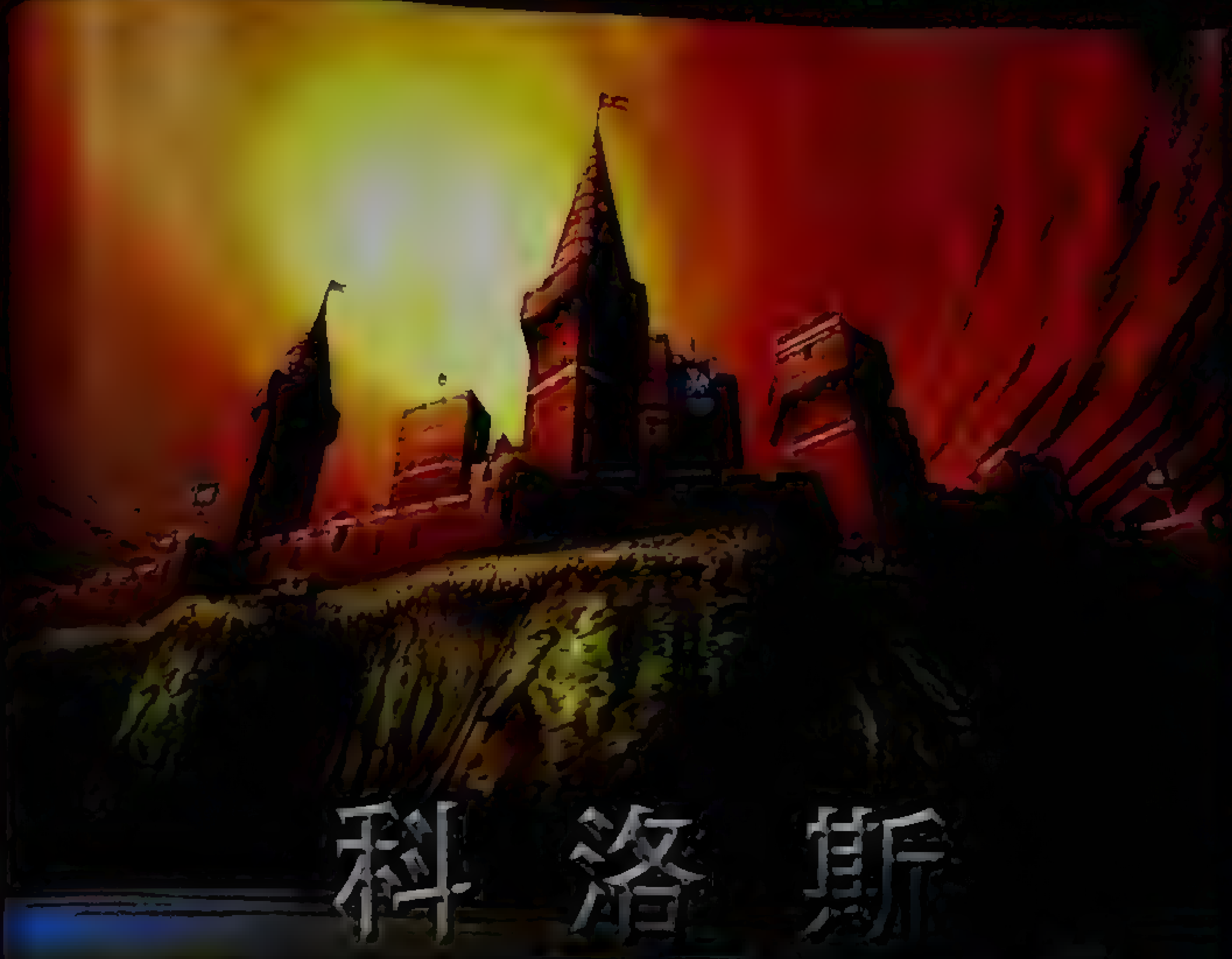
（软件与光盘）
游戏最大的特点就是完全3D，这是一款品质优异的游戏。

17173网游天下
完善的社会体系加上新颖的画面设计，相信《科洛斯》将会带给我们新的震撼。

国研游戏

总经销 上海依星软件有限公司
电话 021-64261212 传真 021-64267267

网址：www.urgame.com www.cronous.com.cn
客户服务专线：010-65244896 客户服务邮件：help@urgame.com



科洛斯 CRONOUS

暗黑魔影 完整测试体验全攻略

文／信玄

IT产业发展速度是惊人的，而网络游戏，更是日新月异，一石激起千层浪，5月25日全3D网络游戏《科洛斯：暗黑魔影》（下文简称科洛斯）开始了内部测试，吸引了众多玩家的目光。记得半个月前，大家还在争论，3D网络游戏能否适应中国的现状，而今天，《科洛斯》竟然就摆在我们的面前。

说到这几年国内外最经典、最受玩家喜爱的ARPG，非《暗黑破坏神》莫属，它那华丽的魔法、简捷的操作、多姿多彩的装备，堪称ARPG的典范。《科洛斯》无论在操作界面，还是战斗系统上，都与"暗黑"颇为神似，甚至连名字都很象（——《暗黑魔影》，听上去象"暗黑"的衍生作品），而在其他方面，作为一款网络游戏，《科洛斯》也制造了许多特有的新元素。下面就让我们一起进入《科洛斯》去一探究竟吧！

第一章 英雄的诞生

在《科洛斯》内部测试中，开放了4个角色，分别是：女战士、圣战士、魔法师和野蛮人。据悉，游戏预计将会出现8名角色。游戏中，任何角色都有4项基本属性和一定的技能，在每次的升级之后，属性上将获得4点，技能上则获得1点，分配方式与"暗黑"相同。随着玩家属性、技能的不同搭配，你所拥有的角色也是独一无二的。

A、人物属性：

力量(Strength)：对物理攻击力、负重等都有着直接影响。

敏捷(Dexterity)：对攻击成功率和防御成功率都有着直接影响。

智慧(Intelligence)：对魔法攻击力、MP（法力）的最大值有着直接影响。

体力(Constitution)：与HP（生命）有着最直接关联。

美德(Virtue)：特殊属性，不受升级点数分配的影响，它的升降只由玩家的行为决定。美德高的人，攻防拥有更高的成功率，同时死亡的时候，美德越高丢失物品的几率越小。

B、人物技能：

角色每升一级，将获得1点技能点数，你可以任意分配到某项技能上。科洛斯的技能很全面，包括三大类：基础技能、战斗技能、组合技能，而在目前的测试

第一款全3D网络游戏6月14日免费公开测试，十万人同时在线

科洛斯之暗黑魔影 CRONOUS

邪恶之神向缔造科洛斯大陆的三个真神发起了进攻，和平的科洛斯大陆堕入血与火的深渊，善良无辜的人们深受苦难，他们呼唤英雄的出现。

来吧，四大职业圣战士、野蛮人、女战士、魔法师期待你的选择。

魔法装备无限组合，属性独一无二绝无雷同，技能组合高达三千种，个人成长路线无限开放。

任务系统曲折多样，情节波澜壮阔，起伏跌宕，后续资料篇及功能不断丰富。

交互形式多样复杂：交易、拜师、收徒、PK、建立城堡。

最低机器配置：拥有8兆显存，64兆内存，赛扬333CPU，网络游戏象单机版游戏一样流畅。

- 360度旋转视角
- 视距可任意缩放
- 3D环绕立体声效
- 绚丽3D魔法效果

全3D 网络游戏

客户服务专线：010-65244896
客户服务邮件：help@urgame.com
网址：www.urgame.com www.cronous.com.cn

国研游戏

总经销 上海依星软件有限公司

级中，则只开放了所有的基础技能及部分战斗技能。

基础技能

1、负重增加：增加最大负重

2、勇气：增加攻击频率

3、回避：回避率提高

4、毒抵抗力：增加对毒系伤害的抵抗力

5、电抵抗力：增加对电系魔法的抵抗力

6、水抵抗力：增加对水系魔法的抵抗力

7、火抵抗力：增加对火系魔法的抵抗力

8、防御力：增加自身的防御力

9、力量：增加自身的物理攻击力

10、精神力：魔法伤害提高

目前开放的战斗技能

女战士：加速技能，攻击速率，攻击命中率增加。

圣战士：魔法武器技能，把魔法附加到武器上，把一般伤害变成魔法伤害。

野蛮人：双倍攻击技能。

魔法师：爆炸，利用火焰爆炸的力量攻击敌人；冰冻，汇集冷气攻击敌人；雷击，对所有敌人进行雷击攻击；魔法压缩，压缩魔法，减少使用魔法消耗的 MP 值。

由此不难发现，游戏中的人物初始阶段都是大同小异的，只是随着个人在游戏中的不断磨练，才会出现独一无二的角色，如拥有极高攻防的魔法师——魔战士、拥有极高敏捷的圣战士——敏战士等等。而随着人物属性设置的转变，你的战斗方式，战斗目标也将有所不同。目前技能开放较少，除魔法师外，其他玩家仅可在属性上表现自己的特色，而正式版将会开放多达 3000 种的技能组合，使人物的发展路线更加自由！

第二章 物品的选用

《科洛斯》秉承"暗黑"之精华，突出展现了物品的多样性与价值观，也满足了很多人的收藏欲望，笔者就是热衷极品装备收藏的爱好者之一。游戏中的物品主要分为装备和杂物，装备主要包括武器、护具等，杂物则包括药品和回城卷等等。

A、杂物

一般而言，玩家只能携带一定体积和重量的物品，但重量轻的杂物可以叠放在一起，各种药瓶、回城卷在等体积下最多可以叠放 99 个。杂物的使用方法都相同，只要在物品上点击右键即可，也可按快捷键使用。

游戏中的回城卷轴（Town Portal）与"暗黑"中的传送门类似，玩家可以预先记录好准备传送的位置，然后使用回城卷在杀怪点和城市之间双向来去，不过，当玩家下线后，传送会立刻失效，再上线时就不能回到杀怪点了。需要注意的是，回城卷不是瞬间生效的，一般需要 2 秒左右的吟唱时间，所以最好不要等到最危机的关头才想起用回城，否则可能在回城卷生效前你就会丧了性命。

B、装备

装备分为普通装备和附加魔法装备。普通装备可以在 NPC 处购买，不仅包括剑、斧、杖等等各种武器，还包括各种盔甲，比如，黄金盔甲、圣焰盔甲、战神盔甲等等。附加魔法装备有蓝色装备、绿色装备、特殊装备。其中蓝色装备一般拥有 1~2 个附加魔法属性，绿色装备具有 3~4 个附加魔法属性，且属性强度略高于蓝色装备。

特殊装备一般有 6 个以上的附加魔法属性，跟蓝色和绿色装备相比，特殊装备一样具有增加、加强、减弱、减少上述属性的魔法，但效果强得多。这种特殊物品非常珍贵，测试期间，通过各种渠道，笔者总共只拿到三个！特殊装备大致分为 3 类，有终极装备、高级装备、成长装备。

终极装备是游戏中过去的传奇英雄们使用过的物品，一般带黄金色；高级装备非常奇怪，有些属性会被极端强化，反之另一些属性则被极端削弱，也就是说，使用这些装备后，你的某些属性会很强，而另一些属性则会大幅度降低，高级装备一般带紫色；成长型装备一般呈灰色或银灰色，是游戏中的最顶级物品，它们除了本身具有很强的功能外，还具有自己的升级系统！当然，要想使装备升级，你就要付出更加艰苦的努力。待装备成长到一定的等级，你的名字就会铭刻在该装备上，就象亚瑟王之剑那样，你所培养的成长型装备，也将使你英名远播。显然，装备的成长系统是《科洛斯》的一大亮点，更是对《暗黑破坏神》装备系统的一大超越。不过，成长装备非常稀少，到目前为止，笔者只是听说，还无缘一见。

要得到好装备的途径只有一条，就是打[illegible]和同类相比，它们[illegible]，尽管要打败它们[illegible]，但一旦打败就可以[illegible]的物品。总的来说，打败[illegible]越高，得到的物品功能越好。

附加魔法列表

基本属性	力量	敏捷	体力	智力	灵魂	所有能力值	遗失率
抵抗能力	抗火能力	抗电能力	抗毒能力	抗水能力	所有抵抗力	命中率	回避率
伤害	火系伤害	水系伤害	电系伤害	毒系伤害	攻击力	防御力	必杀成功率
具体属性	最大 HP	最大 MP	最大负重	耐久力	恢复 HP	恢复 MP 能力	死亡失金率
技能	基本技能	战士技能	女剑客技能	魔法师技能	野蛮人技能	附加技能	所有技能

天神祝福及诅咒效果

猎犬的诅咒	减少防御力	亨利的祝福	增加防御力
梅杜莎的诅咒	减少敏捷度	席约斯的祝福	增加敏捷
马库非的诅咒	减少所有抵抗力	拉非斯的祝福	增加所有抵抗力
斯庇尔的诅咒	减少智慧	雅典娜的祝福	增加智慧
摩尼的诅咒	减少灵魂	阿佛洛狄特的祝福	增加灵魂
布卢卡的诅咒	减少力量	埃希斯的祝福	增加力气
幽灵的诅咒	减少所有功能值	阿波罗的祝福	增加所有能力值
达纳督斯的诅咒	减少体力	天使的祝福	增加体力
魔王的诅咒	减少攻击力	阿瑞斯的祝福	增加攻击力

第三章 角色的指引

《科洛斯》各个职业的差异颇大，势必要花上不少时间摸索，而要锻炼一个成功的角色，最重要的莫过于属性的分配，技能的选择，装备的组合和战术的运用。此时，参考其他玩家的经验是最好的作法。通过和其他玩家交流，笔者特地为大家制作了完整的《科洛斯》角色指引，希望它可以帮大家节约一些宝贵的时间和精力。

《科洛斯》拥有和《暗黑破坏神》类似的战斗系统，所以，不论什么角色，在培养方向上，不外乎分为以下三大类。

A、近身肉搏型

笔者以为，此类同好，大概均有关东大汉的热血衷肠，都喜欢那种冲杀的快感，扑入敌阵，天昏地暗，最后，群怪皆挂我独存。如果你并不喜欢和敌人贴面厮杀，请选择其他的类型吧。近身肉搏类具体包括攻击型、防御型、高敏型等多种。

1.攻击型

笔者就是这类人物。这种角色物理攻击、攻击频率都非常高，面对落单的怪物都可以轻松搞定，对付数量众多的敌人就非常辛苦，一不小心就有生命之忧。可以这么说，万军之中，取上将首级如囊中取物，然若想全身而退，则需要付出很大的代价。

攻人升级非常快，可以越级杀怪，但是由于防御没有相应跟上，药物的消耗量也非常巨大。攻人一般可选择双手的高杀伤力武器，如，斧、戟、双手剑等等。这类武器只需要满足力量要求（只有少数几种有敏捷限制，且不很强）。敏捷可以不用加太高，甚至不加，依靠技能或者装备来提高命中率，多出来的点数分配给力量或者体力。

以技能而言，攻人一定要把两个技能加满，一是 5 级开始学习的[illegible]增加攻击频率的主要[illegible]，这个技能一定要到 20 级。二是 6 级开始学习的力量，作为增加自身物理攻击力的主要手段，这个技能也必须到 20 级。至于其他点数，随便玩家喜好了。

笔者感觉攻人的三个显著特征是：需要佩戴大量增加攻击力的装备，如阿瑞斯的祝福等等，偏重增加力量、勇气技能，在所有属性中，力量一支独秀，大量的升级点数都分配在力量上。游戏中的 4 个角色，几乎都可以向攻人方向发展，关键在于提高力量，但是由于先天所限，攻击型魔法师的效果并不好，不推荐。

2、防御型

防人的作用就是在战斗中充当队友的肉盾，不过单 P 群怪的话，也是不怕的，相对其它类型人物还是比较的安全。不过，尽管防人基础力量加得够高，但是由于其需要穿着大量增加防御的装备，不能拿很好的攻击武器，所以其攻击力也不会太高。以技能而言，防人一定要把两个技能加满，一是 5 级开始学习的回避技能，作为提高回避率的主要手段，这个技能一定要到 20 级；二是 15 级开始学习的防御力技能，作为增加自身的防御力的主要手段，这个技能也必须到 20 级。至于其他点数，随便玩家喜好了。

防人一般都装备盾牌，使用单手武器，还佩戴大量增加防御力的装备。有的饰物增加 31% 的防御，像这样的东东，多戴几个，防御马上就多了一倍。这样面对众多敌人，防人也能轻松应对，真正是万军之中如入无人之境。在测试中，笔者的感觉是，整个游戏里就属防御最重要！《科洛斯》中的攻防设计相当复杂，以下是防御力远远超过怪物攻击的情况。仅以西提斯为例：

防御 180~250：法老虫、肉食植物、沙漠龙兽，这些怪物都只能对你造成 1 点伤害

防御 250~300：巴特鲁、乌科巴克，这些怪物都只能对你造成 1 点伤害

防御 300 以上：目前开放的任何怪物打都少 1 血。

3、高敏型

在其他游戏中，敏捷影响防御力、魔法抵抗力及命中率。敏捷高的角色既不容易受刀剑等物理伤害，也不容易被魔法攻击。但在《科洛斯》中，敏捷目前既不影响防御力，对闪躲的影响也不大。即使敏捷极低，但其回避率缺依然可以升到很高，因此，目前在《科洛斯》中敏人没有市场。

B、远程弓箭型

目前大陆的测试版本并没有开放弓箭，但韩国测试版已经开放弓箭系统。弓箭既要求一定的强壮，又要求极高的敏捷。任何角色只要满足属性要求，就可以装备弓箭。从目前测试来看，女战士超过 30 级后都很难升级。关键在于，对于攻防天生不足的女战士来说，近身肉搏就等于是危险的代名词，因此笔者估计，公开测试后，众多女战士便会将原本的肉搏转变成远程攻击。不过，弓箭的威力肯定低于近身肉搏，再加上少了一个盾牌，这本身就意味着少了极多的附加属性。笔者以为，弓箭手单练应该是一件痛苦的事。

C、魔法师型

要练魔法师之前，请先决定好要主攻哪一系的法术。目前开放了 3 个系的魔法，火系（爆炸）、水系（冰冻）、气系（雷击）。毕竟技能点对魔法师而言是太少了，所以升级时一定要想清楚。当然，在主攻之外也需要学习另外两系的魔法来搭配使用，这样可发挥魔法的更大效力。

魔法师也分几种类型，下面主要介绍全智型、魔御型及兼顾型，其他的不太主流的，在此就不浪费笔墨了。

魔法具体数据（以魔法 20 级为标准）

魔法	[illegible]	[illegible]	[illegible]
魔法伤害	44-82	56-84	44-90
学习级别	1 级	6 级	11 级
法力消耗	14	18	27
攻击范围	单体	中范围（3×3）	大范围（5×5）
魔法吟唱时间（即魔法间隔）	1 秒	1-1.5	2.5-3 秒
特效	—	减速	—
攻击距离	中	近	远

1、全智型

全智型的意思就是几乎所有点数都加在智慧上，此法将有两大好处，一是魔法攻击力高，每加 1 点智慧分别提高一个最高和最低魔法的攻击力。二是法力高，也就是 MANA 多，1 点智慧可以提高 4 点 MANA，全智的话每级会提高法力 16 点。10 级的时候，MANA 就接近 400 点，这对没有魔法瓶出售的《科洛斯》世界来说，确实是一大优势。

全智型魔法师与大多 ARPG 中的魔法师有着相同的特点，魔法攻防强、物理攻防弱。特别是从 10 级到 30 级以前，生存率极低，任何意外都会导致死亡。而《科洛斯》的死亡，通常会丢失 10% 的经验值，所以相对其他职业，法师是最难练的。

如果有钱，全智慧型法师的日子就好过多了。只要购买一套阿波罗装备（6 件，包括 1 件项链、3 件饰物和 2 件戒指），可以增加全部属性 30 点，各个方面的问题都解决了。不过每件阿波罗装备市价 2~5W，看来智慧型法师是需要有人养的。

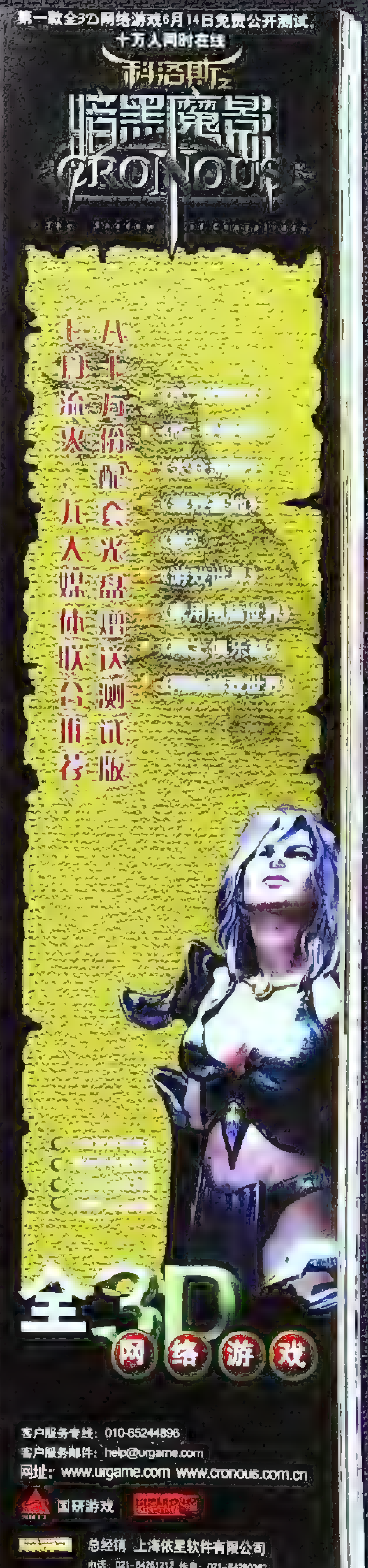
2、魔御型

魔御型的点数主要加在智慧和力量上，在每次换装备前需要按装备要求增加力量。这个类型的物理防御高，智力也不差，到 50 级也仅仅比全智慧型低 76 点智慧，也就是说魔法攻击力相差 76 点，但存活率极高，加上负重高，整体实力很强。不过生命力低下，需要携带大量血瓶，钱财的消耗量也不小。

3、兼顾型

兼顾型本身兼顾智慧、强壮、体力，由于点数分薄了，没有一项专长。但是这个类型既能近身肉搏，又能魔法攻击，相当灵活。单打独斗的魔法师可以选择这个类型。

笔者认为，以魔法而言，最注重的应该是智慧。关键在于，游戏没有魔法瓶，所以一定要把 MANA 值高低摆在首位。不过在游戏初期很少有魔法装备，所以力量是第二位的，否则穿不上防



御高的装备，建议力量要在 50 以上（可以穿 15 级的盔甲）。不过很多玩家希望穿高级的重盔，那么你也可以在 50 级的时候，把力量升到 90，穿上最酷的战神盔甲。敏捷对魔法师并没太大用处，所以不要加任何点数在 DEX 上面。体力对法师来说，若完全不加的话，对付高级怪物太过危险，约加至 30 就已足够。后期有魔法压缩技能，可减少使用魔法消耗的 MP 值，所以个人认为，只要 MANA 最大值有 800~900 左右就可以了。其他的点数可以自行分配。

在基本技能中，法师最有用的是精神力（魔法伤害提高），有多余的技能，可以考虑增加部分防御力。关键的点数要用于增加主攻魔法。要练魔法师，关键一个字——"忍"，在游戏初期的技能点数，除了爆裂的一点外，其他都不要加，留着以后用！那爆裂法术太弱怎么办呢？先加强壮，去砍！你打算修炼冰冻，只要忍到 6 级就可以了；你打算修炼雷击，忍到 11 级吧，一开始大面积杀伤，魔法师就强了。

以上三种类型，仁者见仁，智者见智，大家可选择自己喜欢的方向发展，游戏的平衡性整体来说还是比较好的，没有最强的角色，只有最强的人物。

第四章 快速的升级

角色升级是任何 RPG 的共性，《科洛斯》的升级系统与"暗黑"毫无二致，玩家升级后，获得 4 点升级点数及 1 点技能点，将它们分配到合适的地方就完成了升级。和所有游戏一样，快速升级显然是玩家的梦想。要想快速升级不难，关键有以下几点

快捷键列表

[illegible]	[illegible]	[illegible]
物品栏	I	打开、关闭物品栏
属性栏	C	打开、关闭属性栏
技能栏	T	打开、关闭技能栏
魔法快捷键	S	打开、关闭魔法快捷栏
任务栏	Q	打开、关闭任务栏
社区	E	打开、关闭社区窗口
论坛	B	打开论坛
君主菜单	L	打开君主菜单
聊天记录	M	查看聊天记录
跑步	R	切换走路、跑步状态
使用物品	1-3	使用在快捷栏里的物品
使用魔法	F1-F4	使用技能（先用 S 键定义）
技能组选择	F5-F8	选择技能组
选择聊天窗口	F9	调整聊天窗口
帮助	F10	帮助
退出	Esc	退出
聊天	Enter	激活聊天条
查看道具	ALT	显示掉在地上的道具
快速购买	CTRL+右键	（商店）购买道具
快速购买 10 个	SHIFT+右键（商店）	可以同时购买 10 瓶
PK 攻击	CTRL+左键（人物）	强行攻击扑空（pk 时）
PK 魔法	CTRL+右键（人物）	强行魔法攻击（pk 时）
人际关系	SHIFT+左键（人物）	建立人际关系
画面旋转	使用鼠标	镜头旋转
放大、缩小	↑、↓键	调节视距

1、[illegible]

《[illegible]》在操作和快捷键的设置上，[illegible]大部分都和《暗黑破坏神》一样。玩家可以轻易实现 360 度的视角旋转，你只需将鼠标靠近画面左右边缘即可。不仅如此，只要使用鼠标滚轮或键盘上的"↑"、"↓"键，即可调节视距。游戏的所有快捷键都可以在"F10"的帮助选项中看到。

2、熟悉练功路线

A、这个阶段对近身肉搏型来说非常轻松，一跃而过。如果是魔法师，应主要攻击侏儒，避开马欧侏儒和黑暗矮人。初期，任何角色都买不起装备，只能靠打出来，或者找老玩家要。建议，受伤后回城补血，在安全区里 HP 恢复速度是非常快的。另外，也可以直接死掉，因为这时死亡没有任何负面影响，什么都不丢，不掉经验也不掉钱，反而恢复满全血以及全 MANA。因此，在 6 级以前，魔法师在没有 MANA 的时候，都可以用自杀的方法回城。

B、6 级之后，死亡的危害很大了，既要减少 10% 的经验，又要丢身上 50% 的钱。因此，在没药的情况下，最好使用回城卷，买好药品再来。

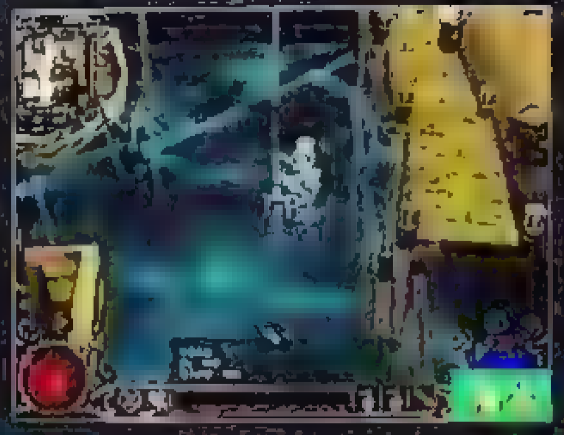
C、地灵洞是个危险的山洞，为什么这么说呢？科洛斯是一个虚拟真实的世界，但它并没有设定游泳，系统默认为角色在深水区移动就会被淹死！地灵洞有吊桥，一旦掉下水里面，玩家不要乱动，马上下线，应该可以避免损失。如图所示，深水区不动的玩家没事，而浅水区乱动的玩家却死了。

D、凯尔特神殿，可以通过侏儒洞穴、钴矿洞、地灵洞等多个洞口中的传送点到达。18 等级以上可以杀迪斯特拉肯。他们在神殿里，[illegible]

E、可在[illegible]具体坐标（68，2）[illegible]到了沙漠直接用回城[illegible]西提斯城了，这里可以买到比[illegible]更高级的装备。然后，就在城附近打肉食植物、法老虫、黑暗秃鹫等。

F、海边的设定也包含两个区域，浅水区和深水区。怪物一般不会靠近深水区，所以善于利用浅水区，不仅可以摆脱大规模怪物的纠缠，甚至还可以在安全区杀怪，具体方法玩家可自己摸索。

G、30 级后，在沙漠中心，坐标（147，374），可以进入菲尔卡通道。很多玩家可能会感到奇怪，为什么我 25 级就进入菲尔卡通道，你却说应该 30 级再进入？在这款



游戏中，我分别测试了 4 个角色。在此过程中发现，《科洛斯》秉承了"暗黑"的经验值系统，越级杀怪并不能得到更多的经验。比如，在 25 级杀巴特詹，所获得的经验并不比不死武士多，但是前者花的时间，消耗的物质却多很多。所以，杀死级数比你高（或低）不到 5 级的怪物，可以得到最多的经验点。

以上练级路线，跨度较长，怪物等级变化幅度大，玩家除了经常查看左上角的小地图外，还可以向其他玩家询问，毕竟这是网络游戏，我们可以象现实中那样靠交流来求得相互的帮助。

表五：练功路线

阶段	等级	地点	[illegible]
A	1~6 级	科洛斯城附近	侏儒、马欧侏儒和黑暗矮人
B	6~10 级	侏儒洞穴（39, 220）、钴矿洞（245, 190）	黑暗矮人和吸血蝙蝠
C	10~15 级	地灵洞（173, 16）	地灵和马斯地灵
D	15~20 级	凯尔特神殿	骷髅兵、僵尸、腐尸、饿鬼
E	20~25 级	西提斯城附近	肉食植物、法老虫、黑暗秃鹫
F	25~30 级	海边	不死武士、暗黑教主
G	30 以上	菲尔卡通道（147, 374）	巴特詹、乌科巴克等等

第五章 玩家的互动

游戏的互动系统包括社区功能、师徒关系、交易系统、聊天系统等等。如果你想和其他玩家交流，可以按住「SHIFT」点选要建立关系的对象。这时，系统会弹出一个菜单，我们可以看见交易、好友、[illegible]、师徒、帮派等多种功能选项。任何一方处于安全区之外，都无法使用这项功能。

一、好友关系

加入好友的方法是按 E 键，在社区窗口中按添加按钮。在添加按钮旁的输入框中，输入想要添加的玩家名字。也可以在出现输入框后，直接点选要加的人物。之后，该名玩家既会出现在你的好友列表中。

使用悄悄话与朋友交谈时，也可以先设定交谈对象的快捷键。在好友列表中，选中人物然后按「ALT + 1~3」就能指定快捷键。关掉窗口，输入「ALT + 1~3」就会自动出现与该玩家进行悄悄话的指令行。此外，也可在对话框中打入"!"然后输入要交谈的对象名字和对话即可。

二、师徒关系

师徒关系是指师父和徒弟的关系。对于新上手的玩家，最好找一个师父。在师父的保护之下，徒弟能得到更多的经验和心得。师父在帮助弟子的同时，能共享弟子获得的一些经验。因此，师徒关系对双方都是有利的。

师徒关系的意义并不仅仅在单纯的利益上，通过师徒关系能见到师父的师父，弟子的弟子等很多人，师徒关系的意义其实就在于此。有缘能成为师徒的人们，也会在《科洛斯》中成为最默契的伙伴。

1、师徒关系的建立

对想要建立关系的玩家，按「SHIFT + 左键」，选择师徒关系，系统就会自动分析，判定你是否能与该玩家成为师徒。如果条件不允许，就会显示失败，如果条件通过，则会要求对方确认，对方同意的话，师徒关系就会立刻生效。不能建立师徒关系的情况包括

a、对方已有一个师父，两个弟子；

b、对方正在进行交易或对话的时候；

c、在非安全地区内申请师徒关系；

d、师父的最低等级不到 10；

e、两个人的等级相同，同样，也不能把比自己等级高的人收为弟子，反之也是不可能的。

f、建立过师徒关系 3 次以上的人。

g、只要一次解除师徒关系后，在 3 个回合之内，不能跟同样的人建立师徒关系。

2、师徒关系的维持

成功建立师徒关系后，在下次见到师父或弟子时，进行师徒申请就会出现师徒关系窗口。师徒关系窗口中，会显示出当前建立师徒关系人物的信息，以及跟对方交流时使用的相互关系窗口。师父可以对弟子进行表扬或处罚，弟子也可以对师父进行感谢或反抗。这些行为会直接影响师徒之间的亲密度，所以选择的时候一定要慎重。

3、亲密度

师徒的亲密度对处于师徒关系中的人来说，是非常重要的要素。建立师徒关系后，师父和弟子都会拥有跟自身的经验值相分离的储存空间。弟子把自己获得的一些经验值存在这里，传给师父，有时师父也为了帮助弟子升级，把自己的一些经验值分给弟子。

在这个过程中，如果两个人的亲密度较高，弟子从师父那儿获得的经验值会增加，同样师父从弟子那儿获得的经验值也会增加。此外，若弟子等级上升，师父还会得到答谢的经验值。换句话说，弟子的成长会对师父的成长起到促进的作用，所以师父越是关心弟子，两人相互得到的利益也越大。

当师徒碰面时，师徒之间进行的交流内容将决定亲密度的升降。表扬和感谢会提高亲密度 1，处罚和反抗会降低亲密度 1。只要存在师徒关系，这个数值就会一直存在。根据亲密度获得的经验值如下所示：

亲密度（FP）	可获得的经验值
FP= 60（MAX）	200%
51≤FP≤59	150%
41≤FP≤50	130%
31≤FP≤40	120%
21≤FP≤30	110%
11≤FP≤20	100%
1 ≤FP≤10	80%
-5≤FP≤0	50%

师徒之间碰面的时候，一定要注意，再次打开师徒关系窗口就会结束师徒交流。这些经验值，是在师徒碰面的前提下，相互按表扬、感谢等按钮时，才真正实现转移。如果只是一方表达了心意，也不会发生转移。还有，如果实现了一次师徒交流，就不能在 24 小时内跟同一个对象再次进行交流。请大家注意，进行师徒交流的真正目的，在于提高师徒之间的亲密度，而不只为了得到单纯的经验值。

4、师徒关系的解除

想要解除师徒关系，首先得两个人碰面。一旦解除关系，两个人的亲密度会回到初始值，并且为对方积累的经验值也会全部消失。另外，两个人只要解除了师徒关系，则在 3 次碰面后，才可重新建立师徒关系。

下面是解除师徒关系的条件。希望能好好阅读它，不要轻易解除师徒关系。

1、具有师徒关系的两人，都同意解除师徒关系时，只要通过师徒界面确认即可，此后不有任何损失。

2、一方反对解除关系时，先提出解除师徒关系的人若强制性解除师徒关系，则会丢失对方经验值的 2%，其中的 1% 会送给对方。还有，由于不恰当的师徒关系，双方美德均减 1。

3、若弟子经过勤奋修行，达到了跟师父相同的等级，或者甚至超过了师徒的等级，这时会自动解除师徒关系。

笔者感觉，师徒关系主要作用在于一起练级经验能快许多，即使不在一起，见面时交换经验也会有很多的收益，大大缩短了练级时间。不过，交换经验的前提是，FP 值要在 20 以上，否则就是一种浪费。■

魔力宝贝2.0
新增职业纵横谈

继《魔力宝贝1 55》之后，网星ENIX又以飞快的速度准备在7月推出"魔力"增强装《魔力宝贝2.0》版。其中，将增加两个新职业——忍者和咒术师，以及大量的新物品和新宠物——虎头蜂、致命螳螂、■螃蟹、忍猫、忍鼠、忍犬等等。而在这众多的更新中，也许大家最感兴趣的就是新职业了。下面，我们就来谈谈这两个职业的任务特点及练功心得，供大家参考。

【咒术师之篇】

就职任务

进入莎莲娜海底洞窟地下，说出"咒术"两个字，即会被传送到莎莲娜地下洞窟二楼。沿着路往右走到咒术师的据点(38,37)，会出现一个神秘的身影。这就是传说中的咒术师希索普，掌管神器的人。与他对话可以拿到"咒器·红念珠"。

回到法兰城，来到传说中存在着镜子迷宫的豪宅(96,149)，调查厨房的垃圾箱(32,22)会发现有秘道。进到二楼，凭借手中的"咒器·红念珠"，即可进入神秘的"镜中之豪宅"(33,10)。往左下走到可疑的柜子(35,2)，得到"一楼食品库的钥匙"，接着往右走到(37,9)，对着门按右键，到门的另一边。走到右边镜子前(27,67)，进入镜子回到豪宅，然后往下走到豪宅地下，绕过一圈后上楼从左侧楼梯上去，来到豪宅二楼，接着走进镜子(16,9)就到了"镜中的豪宅二楼"。

往上走到"可疑的床"(40,10)，对着床调查，可以得到"二楼房间的钥匙"，再走到门前(40,16)按右键，到达门的另一边，然后进入镜子(17,61)回到豪宅二楼。走到隐藏楼梯(5,23)，可到达豪宅阁楼，往右走到隐藏镜子(14,30)中，进入"镜中豪宅阁楼"。下楼走到"可疑的书架"前，点选书架会得到"阁楼的钥匙"。回到阁楼，走到(23,20)的门，到达另一边跟守护者"罗蓓儿"说话，得到神器"紫念珠"。然后再跟罗蓓儿对话一次，就会回到豪宅的入口。

拿"咒器·紫念珠"和"神器·红念珠"，回到咒术师的据点跟"咒术师希索普"说话，得到咒术师推荐信。在咒术师的据点跟卡克(11,0)说话，进入房间跟"咒术师菲尼尔"说话，就可以就职咒术师了。

点数分配

咒术师的强项就是魔法咒，只要有机会出手，那绝对会让敌人受尽折磨。因此上，修炼咒术师的人往往都非常重视敏捷。咒术最常见的练法有2种 魔咒和武咒，它们的共同点就是敏高，基本上是全加满的，目的是为了获得很高的先动率，发挥队友效率以及克敌效率。

魔咒重视敏捷和魔法，一般是敏加满，其他随意。这是最常见的咒术师类型，在没金钱负担下强烈建议走这条路线，在练攻、打王、PK等方面，都有较高的优势。

武咒重视攻和敏，但是并不需要将攻加满，因为即使攻高也无法秒怪。防不够，练攻、打王都会很辛苦，血少的话一不小心就会被打飞，所以建议选择个人比较熟悉的方向发展武咒。

此外，还有一些可以说很极端的特殊咒练法。有人重视体敏，没魔法没攻击力，最后出来的就是一个会放烟火的血人，对宠物也是极度的依赖，不然自己打怪要累死了，不怎么好。另外还有敏防人，似乎比前面一个要好一些。

个人对于咒术师加点的建议是高敏即可，将部份加敏的点数放在体上面，配合上咒术师的补血技，将有事半功倍之效。

三大咒术

咒术师的咒术分成三大类，烟火、灯光和反转。

烟火顾名思义，也就是没什么杀伤只会令敌人进入某种状态，比如石化、麻痹、昏睡等等的咒术。其优点是可以转换敌我的战力，敌人中一次状态，往往可以扭转过大悬殊的战局。缺点是没有杀伤力，施放烟火的回合，只能靠宠打，而且命中与否全凭运气，打王的时候比较的困难，相信也不会有人拿那低于1%的命中率去用在王的身上。不过，对王身前的小怪就不同了，集中打王的时候，咒术的用处就会中出来了。

所谓灯光，其实就是光系祈祷魔法。当装上[illegible]属性的水晶时，能减少同属性的伤害，[illegible]的优劣，完全取决于施法者的判断。祈祷的范围是适用于敌我双方，一但施放不良，会让战局陷入苦战。祈祷的有效回合从施放回合算起，Lv1可坚持3回合减少10%，Lv2坚持3回合减少20%，Lv3坚持4回合减少20%，Lv4坚持4回合减少30%……依次类推(PS 减少的比率是按全属性水晶，对应使用相同祈祷计算)。实验 海洋的祈祷，装备地水水晶，使用单冰/风魔法来对全风怪物。当海洋的祈祷施放后，装地水水晶者对风系怪物的攻击力减低，这表示祈祷是让全体人员对该属性的抵抗力上升，但并不会提升有此属性的人的防御力。

反转即是四元素相对互转，如地转火、风转水，而一般比较让人疑惑的是反转的回合数。反转Lv1从施放回合起，可以持续到第2回合终；反转Lv2从施放回合起第2回合终，反转Lv3从施放回合起到第3回合终，反转Lv4从施放回合起第3回合终……以此类推。对于需要寄生的咒术师(武咒除外)，反转应该是施放最多次的魔法。通常较危险的练功地点，都会有一种攻击力很强的怪物以及一种会施放魔法的怪物共存(例如神殿、参道、往蒂娜村的路上等)。如果选择与非魔法师一起练功，通常战斗系的玩家都会选择克魔法怪属性的水晶来佩带，而这时若不幸遇到一群与自己属性刚好相克的攻击型怪物，反转的意义就会非常大了。使用反转，咒术师可以在最短的时间内转换同伴的属性，使打手免受攻击怪的伤害，而且还可以快速清敌。这种优惠也只有同咒术师一起练功时才有，所以说，咒术师也是相当可敬可爱的职业哦。

技能学习

建议魔咒至少学会调教、全咒1~2、补血、祈祷1~2、反转、单冰、单风；武咒至少学会调教、全咒1~2、补血、祈祷1~2、反转、气功弹等等。很多单咒也很好用，可以斟酌学习，但不建议学强力咒术。

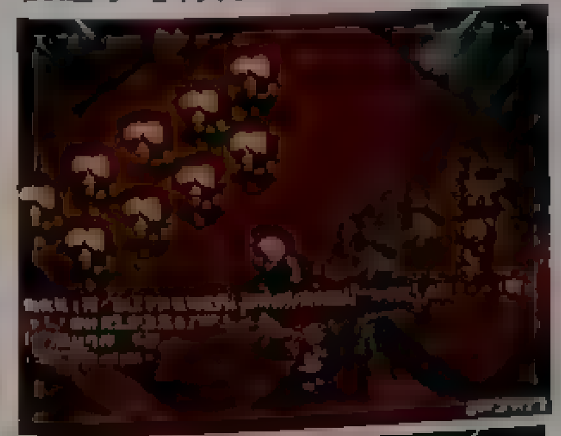
祈祷方面，若是想学两招，建议学相对属性的，如学了火祈祷，另一招就学地祈祷。祈祷是很美的魔法，也有很深奥的一面。走了咒术的路，建议一定要学补血魔法。魔咒的精神只需到200就够了，王宫咒术师魔法最高到5，所以只要能驱动5级魔法就好了，而多余的点数不妨加在持续耐久力上。若要练PK专用的咒术师，强力就不用学了，这些不过是学来升称号用的。有好朋友可以帮忙打犹大的话，超强咒术建议越早学越好。太抠的、或是不想PK的就别学了，保留一强一单即可。咒术师练功中用最多的技能绝对不是放烟火，而是属性反转以及各类非专职辅助技，不过前提是你肯与人一起练功。

【忍者修练心得】

就职任务

首先到安其摩酒吧与爱说明的汉克对话，再到法兰城(195,40)跟爱说话的隆特德及目击者美华打听情报，然后对科特利亚酒吧(219,136)爱喝酒的米内萨卡说"亚尔科尔"，对伊尔村的旧金山酒吧(32,65)厨师亚尔科尔说："心美"，可以得到亚尔科尔的纸条。回到法兰城，到陶欧食品店(72,104)把笔记拿给波罗尼亚，再来到法兰城东(531,250)跟陶欧说："亚尔科尔"，得到陶欧食品店精制面包。

把面包拿给伊尔村旧金山酒吧的厨师亚尔科尔，换取亚尔科尔的点心。然后再度回到法兰城(196,33)跟士兵罗米诺特说"毒"，在谢里雅堡二楼西边最底处的图书馆找迪尔哈特博士说"毒"，会得到杀人用的毒。来到圣拉鲁卡村医院(37,49)，把杀人毒剂交给药剂师辛德，可得知这毒是用妖草的血所做成，喝下后4小时才会发作，是暗杀专用的。询问"毒"，得知此毒剂只有"岚之一族"才造得出来。再询问"岚"，得知这是战国时代暗杀集团的名称。回到法兰城，将"岚"和"毒"对迪尔哈特博士和士兵罗米诺特各说一次。



接着，到维诺亚村(50,64)跟兵士德雷姆说："心美"，进入(37,52)民家跟安丹说："心美"，然后把亚尔科尔的点心给地下室里受伤的少女，对话选"是"。离开村子，到北方(352,381)找开拓者安梅尔说"乌克兰"，就会进入乌克兰村。在(63,96)顺密道走到(30,61)的分岔口，往北可以走到忍者的隐居地。

在忍者隐居地的忍者之家(22,34)会遇到忍猫、忍犬、忍鼠、史莱姆、果冻史莱姆，都会二次攻击要小心，(22,34)往东→(26,34)往北→(26,14)往西→(17,14)往南→(13,20)，调查(13,20)的北方地板会到忍者之家二楼(忍猫、忍犬、忍鼠是中头目，必须打倒才能前进)。从楼梯(37,19)下去，往南到(35,22)然后一直向右走(正东南)，直到到达(45,33)的木头地板处；再向东走到(48,33)转向南走到(48,37)，接下来一直往东走可以在(63,38)的地方看到井，调查选"是"，经过井的底部小道可以来到乌克兰村。在村中民家(77,47)跟罗莱说："毒"，进入村长家(69,28)地下室跟梅兹说："毒"，交谈选"否"，就会与忍王梅兹展开战斗。(注：如果选"是"会随机得到岚的药丸，装备后回复力+20、耐久250；岚的戒指，装备后种族变为飞行系，耐久250；岚的耳饰，装备后闪躲+3，耐久250；岚的护手，装备后命中+3~5，耐久250；岚的念珠，装备后魔力+30，耐久250；岚的传承，装备后连击，魔力减少，耐久250。)

头目梅兹30级，约有1500滴血，会使用崩击、暗杀、明镜止水、诸刃、阳炎、圣盾、位置移动、分身。分身时会有两种，一种是剑分身，一种是小刀分身，全都会二次行动，且血也是1500。特别要注意的是暗杀，随机启动，能无视防御及体力，一击必杀。战斗时一定要集中解决本体，分身是打不完的！打倒他后再跟他说话可以得到"岚的秘传书"，带著秘传书去跟特瓦克说"忍者"，会得到忍者推荐信。(注 如果将秘传书拿给心美可以随机得到岚的药丸、岚的戒指、岚的耳饰、岚的护手、岚的念珠、岚的传承。)

最后带著忍者推荐信到乌克兰村的民家(46,22)跟佐助说话，被传送到佐助的家接受试练，依照时间的不同会有不同的问题。

白天的问题：1 谜之鸟2一直说的是什么水果？2.从里面数来的第一个招牌写了些什么？3.宠物哥布林的名字叫什么？4.哥布的头盔是什么颜色？5.有几支刀？6.时钟指着哪个时间？7 柜子里放了什么？8地板上总共有几本书？9 总共有几颗树？10 宠物幽灵的名字叫什么？

答案：1.柿；2 影；3 松；4.绿；5 五，6.子；7.笔；8 三，9.八；10 梅

晚上的问题 1. 坐垫总共有几个？2.总共有几扇窗户？3 供奉在神明前的书是什么颜色的？4.从最里面开始数来第5个宝箱是什么色的？5.有放一篮橘子的桌子是前面的还是后的？6.谜之鸟1一直说的是什么水果？7.正中央写的字是什么？8.草鞋总共有几双？9.绿色的桶子是从里面数来的第几个？10 墙壁是什么颜色的？

答案.1.十；2.八；3.红；4.蓝；5.后，6.桃；7.忍；8.三；9.五；10.白

中间若答错会被传到圣拉鲁卡村，跟佐助说话能再来一次，若全都答对会被传送到忍者公会会长面前，即可就职。

技能学习

就职忍者后回到忍者之家地下一楼，打史莱姆拿到钥匙，然后上2楼。用钥匙开门后能上到3楼，调查(5,19)的窗子进入另一个房间跟"黑暗的月影"花5000G可以习得暗杀的技能。此技能只限忍者和士兵学习，使用时不能装备小刀、回力标和弓箭。

暗杀有一击必杀的能力，连爱防的怪也是照杀不误！暗杀是个被动技能，属于连懒人也能够升得莫名其妙高的技能，并不用刻意的去练，因为战斗中它会随机开启。不过暗杀的规范极其严苛，必须在(敌人等级-3 + 暗杀等级×3)时才能使出，再加上暗杀技能的随机性，运气好的话会一直使用，运气不好一场战斗下来，连个影都见不到。不过，暗杀依然是很强的技能，在这样的条件下，任何一个战士也可以打飞没有防的怪了！另外，暗杀的动作很帅啊，只可惜无法在PK时使用，郁闷~~

阳炎为忍者的"普通"攻击技，因为忍者是靠闪躲吃饭的，所以即使是很懒得练技能的人，阳炎等级也会很快升上去，可见此技对忍者的重要性。不过这只是说的好听而已，因为闪躲不掉的话，再加上防御不高，冒险的时候持续性根本就不够，三不五时就要吃药、回村，被打飞为家常便饭。所以说阳炎比暗杀好练，看来是不错的。

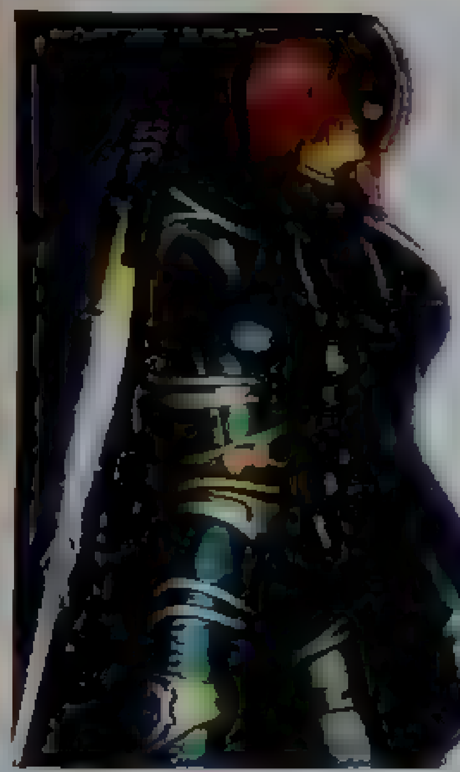
忍者的各种抵抗技都很强，所有中毒、昏睡、石化状态的有效回合数都比其他职业少，就是那个爱让人睡觉的幻歌妖也拿你没辄。可是学抵抗技的地方在莎莲娜海洞，目前只有40级以上的人才过得去，40级以下的忍者省省吧！

修炼经验

由于忍者不能穿任何防具，所以可以视顶级防具于无睹，而卖防具的更赚不到你一分钱。不过，也因为不能穿任何防具，防御力也不是一般的低，被打到的每一下都会觉得好痛。

不过，几乎所有武器忍者皆能使用(除了杖以外)，所以不如把买防具的钱拿来买顶级武器，做个兵器收藏家也不错。此外，使用暗杀这个技能的话，飞行武器是不能使用的。不过有一点要注意，就是20级尚未升正职的忍者，只能装备二级武器，因为是忍者嘛所以还是要忍耐一下有点弱的武器，毕竟在20级前就升正职的人不多。

就目前所知的忍者练法有敏攻血型和敏攻防血型，看来敏攻血3样对忍者是必须的。至于防御，就见仁见智了，不过游戏后期用魔法的妖怪比较多，防加再多也没用，不如加血较实在。忍者，不愧为魔力最难练的角色之一。■



决战

0—15级新兵速成手册

BROIYAN ON-LINE

文／八神天

★故事背景★

太阳系的角落里，还有一颗适合人类生存的星球，叫兰肯纳斯星球。在一次突如其来的太阳风的冲击下，兰肯纳斯星球上正在野外进行演习的国家军队受到了严重的干扰，太阳风破坏了演习的设备，导致军队在演习中伤亡惨重，几乎全军覆没。星球上的能源系统也同时遭到了严重的破坏，人们开始在太阳风带来的灾难下寻找出路。人们开始传言太阳风的活动现象是预告世界末日的来临，掌握全权的帕索思侯爵利用统治权，为了逃离兰肯纳斯，以创建要塞的名义重新修复被破坏的能源系统，并从周边的小恒星带中引过来巨大小恒星充当要塞。在第二次太阳风活动前一刻，准备离开兰肯纳斯的移民船即将出航。但第二次太阳活动比预计的时间来到得更早，二号移民船虽没有受到严重的外在损伤，但已丧失了移民的能力。躲在二号移民船下面的一号移民船这才得以成功的离开兰肯纳斯。

因为太阳风的活动，引起了废墟中的怪物急增突变，已经伤亡一多半的人类生存开始受到威胁。人类为了在第三次太阳活动中保存自己的生命，为了在突变异体的危险中生存下来并重建城市，开始谋寻生存道路。但是用来提炼能量资源的纯矿物剩下的不多了，为了确保生存所必须的能量，星球上的各城市开始占领能量资源。各城市的分争，很快变为争夺能量的武力斗争，在拥有能量的少数人类才能生存下去的观念下，战争越来越激烈，这个战争持续了40多年。因此原先在兰肯纳斯的仅有的资源也开始枯竭。各城市的统治者在意识到了这种情况后开始制止战争。但持续40多年的战争使他们始终无法建立互相之间的信任。留在兰肯纳斯的人们是否在恶劣的环境中生存下来，能否拯救兰肯纳斯星球？

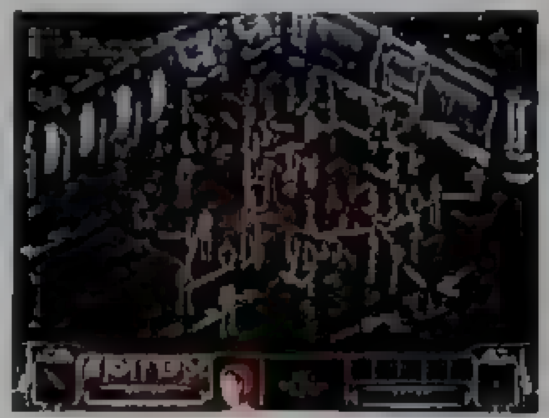
★角色介绍★

格斗家：

只相信自己的力量，精通各种空手格斗技能，在战斗中以超强的身体技能来对抗星球上的变异怪兽。每次攻击虽然给对方的损伤值不大，但具有超强的生命力及体力支持，可以在近距离进行长期战斗。

异能者：

受到太阳风的冲击后，在精神上被大自然的力量所折服，全身心的归于自然，可以利用自然的力量，并结合自身的精神力进行攻击和防御。能够随意运用威力强大的魔法，造出对自己有利的战斗条件。在战斗中可以利用魔法远攻的长处，慢慢消灭比自己强大很多的敌人。



剑武士：

在星球上的动物受到太阳风的波及变异后，他们为了保卫自己心爱的家园而拿起了剑。随着科技的发展，剑的威力已经强化到了极至，在战斗中可以对敌人造成很强的伤害。他们在一对一的战斗中发挥着自己卓越的能力，成为战斗中的攻击主力，拥有强大的攻击力和华丽的外表。

枪械师：

绝对相信科技的力量，精通各种枪械的组装和使用，并能完全发挥该武器的威力，攻击能力虽然是各个角色中较弱的，但是使用高科技枪械具有远距离攻击的优势，是随着级别的提升，越能发挥武器能力的角色。另外，他的技术和魔法的能力也很出色，特别是在短时间内能比别的角色杀掉更多的怪物。

★创造角色★

每个服务器允许玩家创造三个角色，在创造角色的界面中玩家可以随意的更改自己角色的头像造型，具体分为 脸型、发型、眼型、鼻型和嘴型。头像造型的右边是这个角色的初始属性值，上方四个按钮是游戏当中四种职业的选择，玩家可以根据自己的爱好来选择扮演哪一种职业，初始属性值会随着

选择职业的不同而发生变化，如果玩家对自己的职业初始属性值感到不满意，点击『重选』按钮即可开始重新掷骰子设定属性，直到玩家满意为止。接着确定自己的姓名和性别之后，便可以点击『确认』开始进入决战的世界。

格斗家职业主要注重体力的提升，虽然说攻击力稍微比剑武士要低，但拥有很高生命值的他们可以在战斗当中支持更长的时间。异能者注重智力方面的发展，虽然这样会导致初期战斗的艰难，但到了后期拥有威力极高的魔法后，他们就会变得比任何人都要恐怖。剑武士是整个游戏当中攻击最强的职业，注重的自然是力量方面的修行，体力要比格斗家略微低一些，但拥有着极强攻击力的他们能够在极短的时间内将对手击倒，用快速击倒对手的方式来弥补自己体力方面的不足。枪械师利用枪支来对敌人展开攻击，虽然体力较低，但因为枪属于远距离攻击武器，他们能够在距离对手很远的地方便给予重创，并且利用本身高敏捷的优势来灵活的躲避敌人近身的攻击，由此可以看出枪械师的主修为敏捷能力。

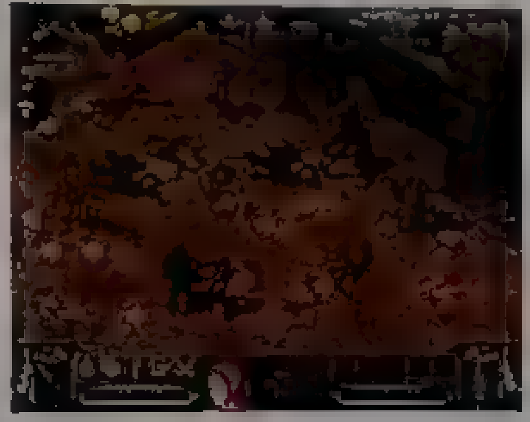
★初期指南★

不管玩家选择任何一种职业，第一次出现在游戏中，身上只带着一把最为普通的攻击武器，甚至连衣服都没有。玩家首先要做的，就是熟悉自己所在地的环境，尽快找到贩卖武器、恢复体力等关键位置。首次出现的城镇，医院的在坐标为『184.1406』的位置，武器商店则在医院的上方『164.1378』的地方，这两个地方会成为日后玩家经常光顾的场所，务必第一时间找到并记住如何能够快速到达这里的方法。由于现在身无分文，想要购买装备或者药水也是不可能的事情，尽快的装上自己的武器（打开物品栏，双击武器便可以装备），出城练功才是重点。

1~5级：

就在城外不远的地方打怪物，坐标“238.1112”这个范围，寻找卡特、变异狗和红爪蝠来打，练功的时候需要注意。这些怪物都是不会主动进攻的，也就是说只要玩家不打它，即使站在它身旁也不会有任何威胁。而一旦它遭到攻击后便会开始反击，周围如果有同伴的话还会前来支援。卡特和红爪蝠都具有远程攻击的能力，选择它们为目标的时候需要看清楚周围同样的敌人有多少，超过3个以上则不要过于勉强的直接攻击，这样很容易会陷入苦战，而且初期由于没有恢复药的原故，阵亡是很容易发生的。最低级的卡特是练功的第一选择，对付变异狗的时候也需要注意它们的围攻。这段时间很容易就度过，在战斗的时候顺便的捡一些钱和装备，为以后的练功做准备。

备注·这段时间即使有了足够的钱，也不要购买任何的武器装备，这样只会白白的浪费金钱，使用剑和枪的玩家如果没有在战斗中捡到激光剑能量包和光线枪能量包的话，建议去购买一些，因为这类武器是有固定能量的，一旦能



量用光便会失去作用。能量包并不昂贵，随意的购买3~5个即可，在武器商店便可以买到。使用方法是 装上自己需要补充能量的装备，然后双击能量包即可，记得不要双击过快，避免重复使用造成浪费。在击倒怪物后一定要看清楚是否有东西掉落，如果有就眼疾手快第一时间捡走，不要让周围的其他玩家有机会，衣服建议不要购买，因为打怪物掉出衣服的几率很高，完全不用担心一直保持裸体状态。^_^

5~15级：

5级以后就可以开始往地图的上方『410 968』范围移动，或者到初始城市的右边『621.1239』附近去练功，上面可以找蓝冰蚊和变异猩猩，但是蓝冰蚊和变异猩猩附近有很强的大型桔蝎存在，并且它是主动攻击敌人，一旦被它盯上要尽快的逃离它的视线，也可以将它引到没有其余敌人的地方来单挑，但是这样的代价是喝掉接近20瓶的体力回复剂A药水，否则以现在的能力完全没有办法将其击倒。因此在这个范围练功的时候，要避开蝎子，专门找蓝冰蚊和猩猩来打，而且最好是单挑，这样容易取胜，也不会消耗太多的生命。

左边方向则主要来打红鬼、低等异型和绿沙虫，并且这个范围还

存在一定数量的绿蛙，是个不错的练功场所。其中红鬼和绿沙虫处于主动进攻性敌人，一旦被它们发现就会纷纷涌上来。并且普遍散布的比较集中，被发现以后难免会陷入一番苦战。战斗的时候需要注意，不要往右边走太远，太远了会遇到很强的黄蛙和蓝沙虫，和对付蝎子一样，要打赢就得付出接近20瓶药水的代价。钱多的玩家不妨带满药水去打，这样可以更快的拿到经验。这个附近还有一个洞窟，里面的敌人非常强，千万不要进去！

到了13级以后，大型桔蝎和蓝沙虫便没有像以前那样有威胁性，这个时候可以尝试一下去找他们单挑，当然这个前提是职业为剑武士和格斗家，因为只有他们才拥有惊人的生命和攻击力，枪械师和异能者也可以尝试来攻击，但要频繁的跑动，避免被对方击中，相对而言就比较辛苦一点。13级到15级这段期间，经验的来源基本上都是依靠杀大型桔蝎得来。是异能者或枪械师的玩家，在网络延迟比较严重的时候，建议还是不要去杀桔蝎，太过于危险了，如果出现一个大Lag，那么将必死无疑。

备注 以上所说的两个地方都是玩家练功出现较多的地方，在练功的时候，看到其他玩家已经在攻击一个目标，最好是不要也凑过去攻击，并且不要捡他人杀掉怪物掉出来的物品，避免发生冲突。一旦发生冲突，pk就在所难免，你的等级比对方高倒没什么，如果对方比你厉害，将你杀了那可就得不偿失。一旦来到这个地方练功，玩家的口袋里相信已经有了一些资金，用这些钱来全部买体力回复剂A，然后再去练功，争取把身上的体力回复剂A用完再回城，一般一个来回都可以赚到不少，并且在赚钱的同时还可以得到很多的经验，可谓是一举两得。如果运气实在是背，那就花点钱买自己缺少的装备来穿，提高一下防御力吧。■

★游戏热键★

Ctrl+S	呼出属性栏
Ctrl+E	呼出装备栏
Ctrl+M	呼出地图栏
Ctrl+P	呼出魔法栏
Ctrl+F	传送门
Ctrl+ 单击鼠标左键	跑动
Ctrl+R	切换成为跑动模式 再按一次取消跑动模式
Ctrl+Q	呼出任务栏
Ctrl+O	呼出选项栏
F1~F5	物品使用快捷键
F6~F9	魔法技能快捷键
F12	呼出帮助系统
Shift+ 单击鼠标左键	方向变换
Shift	终止移动
Alt+ 单击鼠标左键	强行攻击
Alt	切换成为 pk 状态
Tab	武器之间互相切换

战场经验谈

文/AIR

一直以来，在网络游戏方面，笔者都按兵不动，不是说现在市面上已有的网络游戏不够吸引人，只是我想要的网络游戏并非只有PK那么简单，我希望能够在一个有着深刻内涵的世界中遨游。当我安装好《战场》进入游戏时，说句实话，画面实在是不怎么吸引人，阴暗……但是我还是坚持下来了，毕竟游戏性才是最主要的，没有游戏性，画面再华丽也不过是美丽的花瓶而已。

不知不觉，就玩了这么久的《战场》了，感觉游戏最大的特点就是高度的模仿UO，不论是故事背景（剑与魔法的大陆）还是技能的设置。特别是技能，给人的感觉是你在游戏，而不是游戏在折磨你，更不会象其他游戏那样拼命练功升级，然后为了PK而PK。只要把最基本的技能练好之后，你就可以去体会游戏人生了。正如所有的AD&D中所描述的那样，一个人永远也无法称霸整个世界，只有完美的配合才能够让你和你的伙伴成为不灭的传说。

人物的选择

《战场》不像其它游戏一开始就必须决定职业（这才是最真实的啊，一个人刚刚出生的时候，我们能够确定他的未来吗？），为了让玩家拥有更高的自由度，游戏选择了一种比较特殊的能力分配方式——玩家可以通过能力值的分配来确定人物的职业。角色每次升级时，都有三点升级点数可供玩家自由分配，玩家可以自行决定角色该向何处发展。人物的各种技能

都有0~100%不等的熟练值，使用度越高技能熟练度越高，但所有技能熟练度的总和不能超过700。要增加技能熟练度，就需要付出相当的努力。有些技能在创立角色时就已拥有一定的基本熟练度，也有的一开始就是0%，这样的技能无论如何使用都是无法提升熟练度的，玩家必须到商品购买提升该技能的教材，学习后方可将此技能提升至20%的水准。

(1) **格斗**：基本技能，不使用武器徒手攻击时的命中率。最高可锻炼至力量×2。

(2) **短刀攻击**：基本技能，使用短刀类武器时的命中率。最高可锻炼至敏捷×2。

(3) **长刀攻击**：使用长刀类武器时的命中率。最高可锻炼至敏捷×2。

(4) **击剑术**：使用剑类武器时的命中率。最高可锻炼至敏捷×2。

(5) **斧攻击**：使用斧头类武器时的命中率。最高可锻炼至敏捷×2。

(6) **射箭**：使用弓箭类武器时的命中率。最高可锻炼至敏捷×2。

(7) **盾使用**：使用盾牌防御敌人攻击减低伤害的几率。最高可锻炼至敏捷×2 。

(8) **魔法抵抗**：回避魔法攻击的几率。最高可锻炼至等级×2。

(9) **魔法能力**：施用魔法时的成功率。最高可锻炼至魔力×2。

(10) **钓鱼**：与钓鱼相关的能力。最高可锻炼至敏捷×2。

(11) **毒性抵抗**：防止中毒的几率。最高可锻炼至体质×2。

(12) **假死**：成功伪装死亡的几率。最高可锻炼至智慧×2。

(13) **炼金术**：使用材料制造药剂能力。最高可锻炼至智慧×2。

(14) **矿物采取**：挖掘矿物的能力。最高可锻炼至力量×2。

(15) **棒棍攻击**：使用魔法棒棍攻击时的命中率。最高可锻炼至魔力×2。

(16) **武器防具制造**：直接制造武器类及防御具类的能力。最高可锻炼至力量×2。

游戏中最基本的三种职业是战士、魔法师、魔战士。

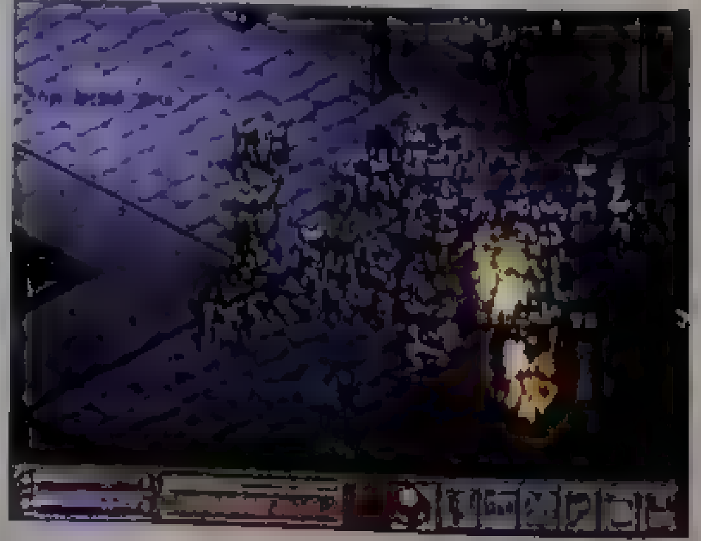
战士型职业：拥有超强的体力和高敏捷性，使用刀、斧头、弓等武器采直接性打击攻击的职业。初期特性值设定为力量14、敏捷14、体质12，等级上升时一般增加3点属性值的分配为力量2、敏捷1。

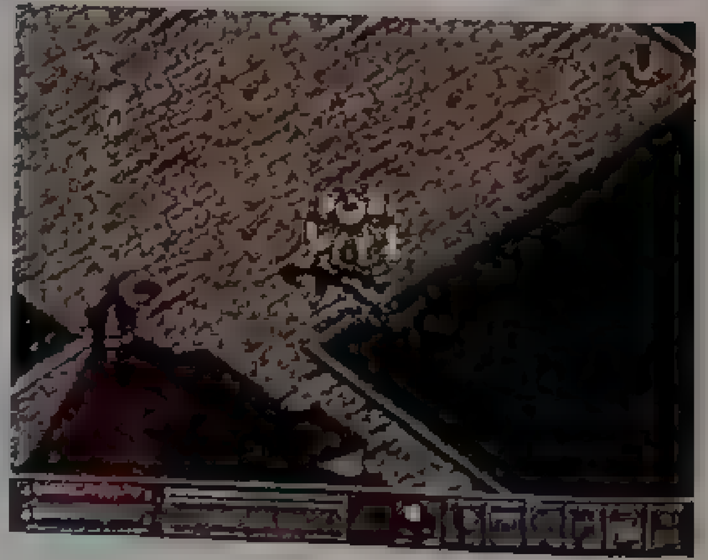
魔法师型职业：体力虽弱却可使用威力无穷的魔法攻击和多种辅助魔法的职业。初期特性值设定为智能(2) 魔力14、体质12，等级上升时一般增加3点属性值的分配为魔力2、智慧1。魔法师的初期目标是将智慧加到52以上，力量可以忽视。

魔战士型职业：所谓魔战士是指同时具有战士和魔法师特质的职业。他是非常特殊的人物，虽然具有两种特质，但是也无法全部发挥纯粹的职业具有的威力。在人物的养成方面也比其它人物费力。魔战士的优势在于职业前期的升级快速与技能的博览，初期特性值设定也比其它人物职业自由。但是在后期，由于没有战士和魔法师的技能专业，也会处于一定的劣势。只有玩家的高低之分，没有角色的高低之分，这就是网络游戏的魅力。

人物属性简介

(1) **力量**：与人物拥有（或穿戴）物品时的最大负重限制及耐力有关。力量愈强大也可让武器的使用速度愈快，除了武器的损害之外并增加额外的伤害力。





(2) **体质**：体质数值的高低可决定人物的体力，体质越高，治愈伤势的速度越快。

(3) **敏捷**：敏捷性越高，武器使用的命中率和人物的防御力越高。

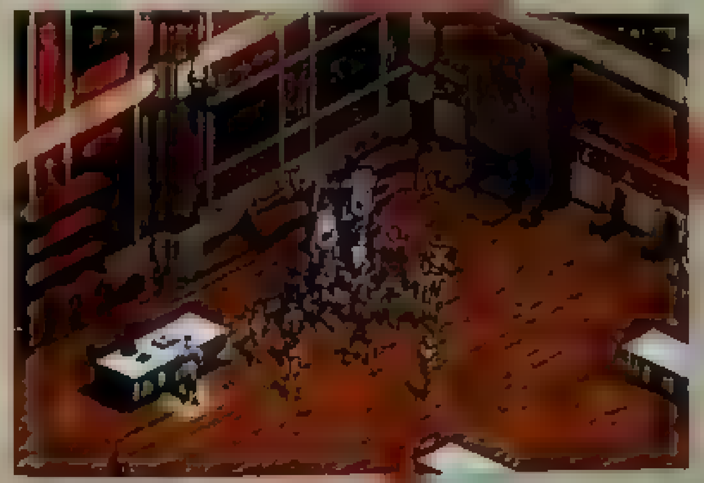
(4) **智慧**：智能高可学习的魔法等级就越高，智慧高于52能计算魔法的追加成功率。

(5) **魔力**：魔力越高魔法值越高，所需补充的魔法值数亦增加。魔力越高魔法的命中率上升，使用攻击魔法也可能增加额外的伤害力。

(6) **魅力**：魅力越高可以买到更便宜的物品，而魅力值达一定程度（20）可组织公会。

职业养成方法

1，战士的养成方法。战士是使用短刀、长剑、西洋剑、斧头、弓箭等武器进行攻击的职业，为了给予敌人更致命的伤害，需要持有优良的刀。而能造成大伤害的刀类，大部分都很沉，需要有相当的力量才能拿得动。因此应牢记，战士系人物的养成需要增加很多的力量。其次重要的是敏捷性，倘若人物的敏捷性不高，无论使用再好的刀也很难击中敌人。敏捷性是用来躲避敌人的攻击，和



提高对敌人的攻击命中率的，因此提升敏捷性非常重要。

2，魔法师的养成方法。魔法师使用魔法攻击敌人，同时也可以加强自己的防御。和魔法师相关的特性值有智能和魔法力，智能越高不仅能学习更高级的魔法，魔法施用的成功率也越高。为了施放使用自由材料的高级魔法，需提升智能。魔法力影响人物魔法攻击的命中率和伤害力，即使是使用相同的魔法，魔力越高者的攻击成功率和伤害也越大。

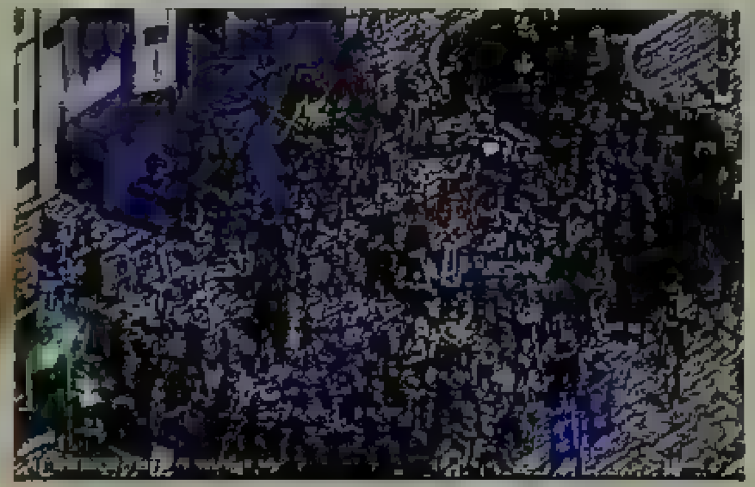
3，魔战士的养成方法。因为魔战士的优势在于职业前期的升级快速与技能博览，所以建议把初期点数设置为力量15，体质10，敏捷、智力和魔力都为12，魅力为9。魔战士作为一个全能的角色，也需要全方位的培养，由于在《战场》中升级速度很快，建议在前25级按照战士路线进行培养，25级以后再升级魔法能力。每次升级后的3点，25级前分配为力量2、敏捷1，25级后分配为魔力2、智慧1。而升级获得的资金，一定要买几把加敏捷的武器，至于防具最好不买，毕竟修理太浪费金钱。当你升级学习到狂暴魔法之后，点数的分配就可以按照力量、敏捷、魔力各加1这样进行了，到此为止，一个魔战士就完全的培养成功了。

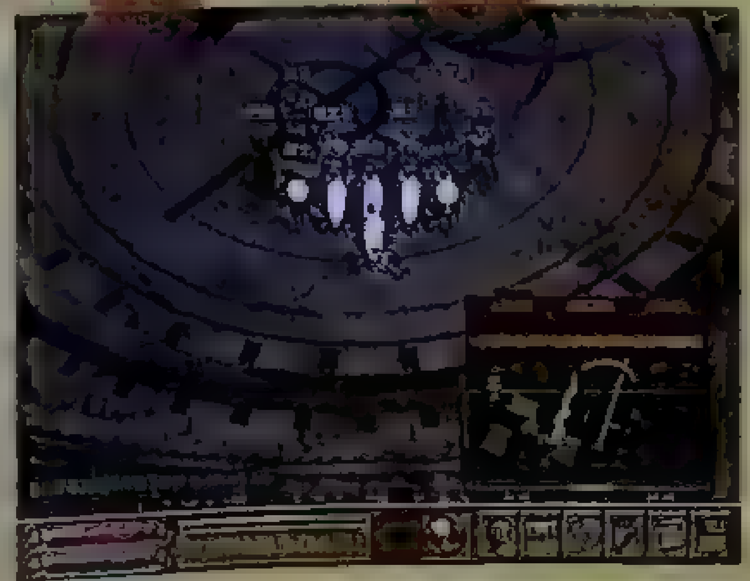
练级经验谈

关于练级的地方，村庄和训练所是为初学者准备的。村庄外围的史莱姆、巨大蚂蚁或半兽人等低阶怪兽出没非常频繁，也很容易打。还有各国为初学者所准备的训练所，在训练所中能更快速地提高层级，同时训练战士可提高熟练度，训练魔法师可提升魔法能力技能。狩猎区通常是指地下迷宫和内陆中为高等级玩家准备的练功区域。地下迷宫有好几层，里面会出现恐怖的怪兽，特别是最底层，相当恐怖，即使是高等级玩家也不可能与之单挑。

刚开始人物并不属于任何国家而是中立的旅行者身分，在1~18级时玩家每次升级[illegible]。玩家到了19级以后将不会在新手区内获取任何的经验值，这时起，就必须选择一个国家来效忠，新手区内有两个传送点可以通往阿瑞登和爱芬这两个国家，它们除了名字以外可以说没有任何分别。当玩家通过传送点后，先要去市政大厅申请市民权，之后就是该国的国民了，必须履行守护自己国家免受敌人侵害的义务。为了保护自己的国家，防范敌人攻击，最重要的就是提升自己的能力，透过狩猎怪物可使等级上升，并在与强大的怪物战斗中，获得金钱与物品。当钱存到某一定程度后，可至道具店或打铁屋购买适合的武器、防具、道具等等。

钱钱钱，命相连。目前的《战场》因为是测试版，所以生产技能只有打铁、挖矿、钓鱼和炼金。我个人推荐挖矿和钓鱼，而挖矿则更好点，毕竟技能低的时候，钓鱼的效果并不好。而按照我介绍的方法培养出来的魔战士在前期的力量很高，负重也高，完全可以带很多的矿石。效率最高的时候，我一个上午就赚了4W金币。





有了资金的保证，才可以继续练功，爱芬的荒岩高地和阿瑞登的不朽之地（同样只有地名的差别而已）都是最好的选择，这里的敌人危险系数不高，但是也不可小觑，突然间刷新出满满一屏的怪物，那绝对够你应付一阵的，如果没有朋友一起组队的话，你将会死得很惨。

邀请玩家组队的方法

1，安全攻击模式设定/解除：按下键盘的Home键，在攻击模式图标标示黄色的状态下，对于同国或中立者不造成伤害。但攻击力减少50%。

2，战斗/和平模式转换：点选画面下方刀子形状的攻击模式图表或者按下Tab键。红色表示进入战斗模式在此状态中可以攻击。

3，开启人物情报窗口：点选游戏画面下人物形状的图示或按F5键。人物情报窗口标示人物的名字，状态，属性值等，按下人物情报窗口的升级设定键可变更等级上升时的属性的分配值。

4，邀请朋友加入，等待对方同意之后就可以组队了。■

与您喜爱的家游杂志
来一次亲密接触?

与您神交已久的小编
相遇在真实世界?

还有我们特别为您准备的
优惠订阅及馈赠活动

这个暑期不要错过
拥有家游身影的——

第九届电脑爱好者城
2002年7月19日至22日 · 北京展览馆

第九届上海国际家用电脑与信息家电展览会
2002年7月26日至29日 · 上海展览中心

PLAY!家用电脑与游戏
您的激情伙伴与执业助手

超值赠送
《月影传说》
完全版

连续三期获得《大众软件》
热门软件排行榜冠军

咨询热线 (010)86243222

用游侠,游戏还可以这样玩!

- 用金山游侠寻呼机在《星际争霸》中寻找对战伙伴,交换游戏攻略秘技!
- 用《金山游侠2002》在《金庸群侠传 on line》中自动练功,一夜之间暴涨40级!
- 用《金山游侠2002》在《FIFA》中一键发角球得分,还可制作无敌香蕉球!
- 用《金山游侠2002》在《大富翁》中随意修改金钱和点数卡,轻松挤进世界首富!
- 用金山游侠录像机在《拳皇》中录下你发出的超炫大招,任你在网上炫耀!

请到卓越网 JOYO com 订购

金山 KINGSOFT®

金山单词通2002 每天背诵300单词的秘密

邮购地址:北京市9638信箱-6A7(100086) 网址 www.kingsoft.net 传真·010-62638287
客户服务热线·010-86243222 免费热线 800-810-5770(北京)
技术支持联系方式:support@kingsoft.net 经销商订货热线 010-62638312
总机:010-62524868 OEM热线 分机753 OEM授权联系方式:OEM@bj.kingsoft.net
集团购买热线 分机166 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部
俱乐部联系方式 club@kingsoft.net 俱乐部热线·010-86243222 欢迎邮购

E3'2002 FPS游戏纵览

文/善良的大灰狼

提起FPS(First Person Shooter,主视角动作射击)游戏,现今的玩家几乎没有人会感到陌生,每年数百款的FPS游戏在最大限度地提供玩家游戏选择的同时,也让人们领略到了FPS游戏市场的巨大和利润的可观。据不完全统计,全球从事FPS游戏制作的公司超过5000家,从业人员规模高达数十万人,营业额近30亿美金。也正因此,在享受FPS游戏带给我们的刺激与体验的同时,非常多的游戏玩家也津津乐道于顶尖FPS游戏设计师百万的身价和豪华的法拉利跑车,FPS游戏制作业一片光辉灿烂。尽管有着今天的事业辉煌,但在1992年《德军总部3D》(WOLFENSTEIN 3D)上市之前,人们对于FPS游戏却是一无所知,甚至想都未曾想过。世界就是如此神奇,伴随着《毁灭战士》(DOOM)、《异教徒》(HERETIC)、《毁灭公爵3D》(DUKE NUKEM 3D)、《雷神之锤》(QUAKE)等力作的问世,原先的丑小鸭不仅变成了天鹅,更成为了引领世界游戏潮流技术发展的核心动力,FPS改变着我们的游戏未来,不管你是否承认。

或许正由于FPS游戏的兴盛,每年的E3游戏大展上,不可避免地都会出现大量新的FPS游戏,它们在吸引人们目光注视的同时,也在改变着游戏业发展的历史,借助这些已知或未知的要素,我们不妨来探讨一下FPS游戏的发展与未来。

技术永远是游戏的核心动力

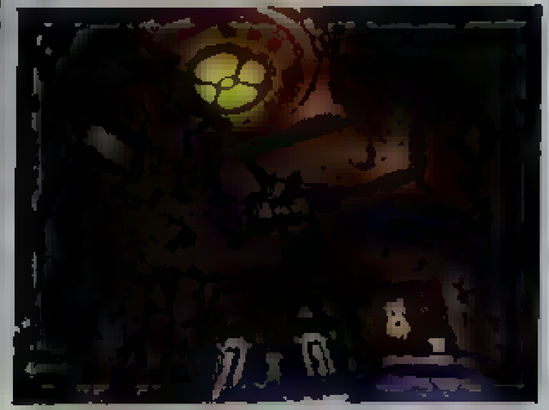
从最早的《德军总部3D》2D平面纵深技术到2.5D的BUILD引擎打造的《毁灭公爵3D》,再到世界上第一款完全支持多边形模型、动画和粒子特效的《雷神之锤》;从自制自用的游戏开发引擎开发工具,到DOOM引擎第一次的授权使用,再到QUAKE与UNREAL引擎之争,FPS游戏的发展在一页页书写,但其核心——技术,全没有任何改变和动摇。虽然现今的游戏玩家已经不再把id Software的游戏当作唯一的游戏选择,但翻开我们身边所熟知FPS游戏的说明书,都不难找到id Software引擎技术授权使用的说明标识。世界在改变,但技术的强者依然为人景仰。

转回到3DFX显卡依然兴盛的年代,全美免费派送300块测试显卡的举措在赢得游戏制作公司目光聚焦的同时,也让3DFX显卡强大的三维图像功能在最佳的支持者面前获得了体现。不久之后,以id Software为代表的一批顶尖FPS游戏制作公司的显示卡技术支持上,3DFX的大名赫然入目,也从这天开始,拥有一块3DFX显卡成为了每一位FPS游戏玩家最大的愿望。尽管3DFX早已在竞争中落败消失,但透过这段历史,我们却可发现技术对FPS游戏的巨大推动力和FPS游戏对技术前进的反推力。有了技术,才有了更好的FPS游戏,游戏的乐趣或许同样重要,但在FPS设计师的眼中,顶尖的三维技术才是实现真正游戏乐趣的唯一可能。

当强大的三维技术可以让真实的世界完全融入电脑方寸屏幕的虚拟世界,并获得完美的重现之后,未来还会怎样?我们不知道,但可以肯定的是,那依然将会是震撼和欣喜。而FPS游戏也将在这种震撼和欣喜中带给我们越来越逼真,甚至超越真实世界的虚拟。当然这样的前提是,作为游戏玩家的你,必须有足够档次的硬件装备。

引擎依然是游戏的热门话题

或许是FPS游戏本身的特性使然,因此大凡提及FPS游戏自然免不了会想到其强大的3D游戏引擎。虽说引擎一词只是FPS游戏庞大功能设计系统的代称,但玩家却往往会因为这种代称而对某款游戏情有独钟。而这些被人另眼相看的超人气游戏引擎自然也就成了关于FPS游戏最热门的话题。也许你不知道什么叫完全光影动态效果,什么叫即时图像生成,但你绝对知道一款游戏中使用了"QUAKE"或"ULREAL"引擎技术代表着什么?或许这只是一种对名牌的盲从,但透过这种盲从却可以发现引擎对于FPS游戏的重要已远超过了其本身的技术价值而形成为一种商业宣传的必然手段。自《毁灭战士》(DOOM)开始,将原用于自产自用的引擎技术进行广泛授权,并以此获利的做法已经成为了顶尖FPS游戏制作公司另外一项重要的生财之道。因此随着引擎授权市场的形成和确立,顶尖设计公司开发成功游戏引擎,普通游戏制作公司购买引擎授权加工游戏成为了现今FPS游戏制作业最为行之有效的商业模式。尽管这样的模式似乎淡化了创新的色彩,但看看近来成功发售的《重返德军总部》(Return to Castle Wolfenstein)、《荣誉勋章》(Medal of Honor Allied Assault)、《绝地武士II》(Star Wars Jedi Knight II:Jedi Outcast)等游戏,我们是否发现了这种模式的成功所在。与其花费巨资去开发一项新的技术,不如购买现有成熟技术进行扩展开发使用。国外这种运做方式也正在为国内游戏制作公司所借鉴,相信不久后我们也可见到以世界著名游戏引擎



创作的国产3D游戏。由于欧美引擎授权市场已趋成熟，同时一线游戏制作公司依然把持着最先进的游戏制作技术，因此在将来的FPS游戏市场上，除了少数冒出的黑马外，更多的成功游戏仍将会是利用成熟引擎制作完成的，因为它们是最值得信赖的品牌。

单人+多人=FPS标准定义

随着网络游戏的兴起，抛弃单机，全面投向网络成为了不少游戏制作公司的选择，但相比这些公司的决断，FPS游戏制作公司的态度则显得相对冷静。的确游戏的网络化正是大势所趋，但似乎还有更多FPS游戏设计师并没有放弃单机版的创作，他们正是希望玩家可以在单人任务中暂时抛开强烈的竞争意识，真正欣赏到游戏中所蕴涵的艺术一面。正如id Software，在其最新力作《毁灭战士 III》中，设计师再度将单人任务剧情作为游戏的重点来大书特书，也只有通过细腻的情节玩家才能尽情体验到划时代引擎所创造的震撼效果。

玩家需要什么就提供什么，这就是游戏市场的成功守则，因此不要认为网络的出现就一定要以消灭单机游戏为代价，玩家的需求是多样而可变的，而这种多样中，单人的剧情任务是必不可缺的。也正凭着这种思路，2002年上市推出的《全球行动》(Global Operations)、《战术部队 打击力量》(TACTICAL OPS ASSAULT ON TERROR)尽管以赶超《反恐精英》(Counter Strike)为旗号，在游戏中极强调职业兵种的团队对抗，整个游戏的设计思想也照搬CS模式，但它们并没有如CS一般，只支持网络对战，而无单机模式。虽然这些作品最终没有能取而代之，但却已深深动摇了CS独霸多人连线对战的霸主地位。而非常多的玩家之所以会选择它们来玩，也在于能够同时兼顾到不同玩家的不同需要。联想到近日发售的FPS网络游戏《Gore》中同样提供单机任务的设计，单人任务和多人连线模式长期共存共荣已是必然之事。

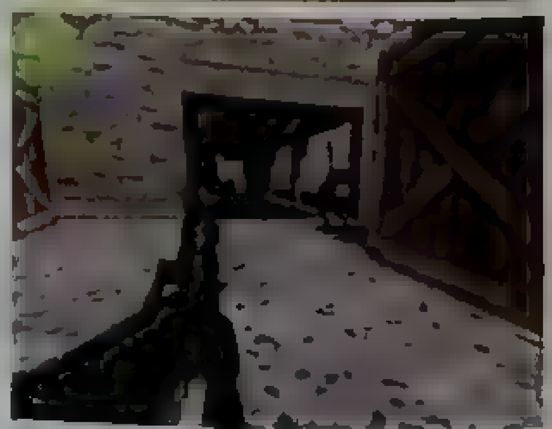
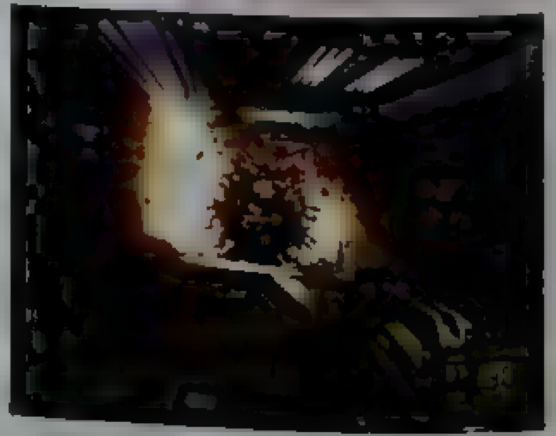
相比人机对抗的单人剧情任务，多人连线模式的出现让玩家与玩家之间的竞赛成为可能，而近年来兴起的电子竞技活动也正借助了FPS游戏的此项功能而红火异常。一款CS让恐怖份子与警察的模拟战术对抗成为了时下最火的FPS游戏对战选择，但这个选择的核心依然是多人模式的存在和延伸。网络的普及带来了电子通信的可能，而这个可能之上便是多人连线对战模式的成立。从最早的《毁灭战士》连线对战导致全美网络线路瘫痪，到现今游戏公司专门架设对战服务器让玩家进行游戏，从最初的数人单独对战到现今数十人的团队战斗，FPS游戏在第一个将多人连线功能带给玩家的同时，也让多人连线功能成为了延长游戏生命力，提升游戏竞技性的标准设定。随着玩家对电子竞技活动兴趣的加强，FPS游戏的多人连线模式将越来越强大，内容越来越丰富。抛开单人剧情任务中的欣赏因素不谈，在单机模式中玩家可以获得对游戏控制的熟悉和掌握，多人连线模式则是对游戏控制熟悉掌握后的真实使用见证，两者应说是不可或缺的，现在如此，将来如此。

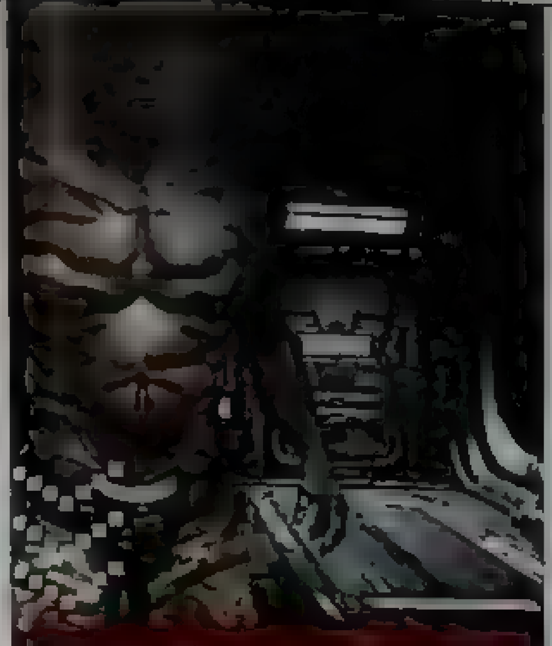
不再仅只是扣动扳机

曾几何时，枪口对准敌人，然后扣动扳机，使FPS游戏成为了最容易上手的游戏，但与此同时，这种直接而富有刺激性的游戏方式也带来了社会人士对于游戏暴力与血腥影响的担忧和指责。虽然此后的时间里FPS游戏依然大红大紫，但随着玩家认知的提高，需求的增长，一味的疯狂杀戮，除了可以品味鲜血的刺激与炫目外，其他的很难留下什么，同时过度的暴力与血腥也已构成了对FPS发展的制约。另外，随着全三维时代的到来，仅凭现有的硬件条件，要想在同一屏幕上展示大规模战斗的场面根本无法实现，而玩家又无法接受游戏画面的倒退，因此越来越多的FPS游戏中，策略和技巧运用成为了作品强调的重点。我们不再只是将枪口对准敌人，然后开火，更多的情况是在保全自己的前提下，有效地消灭掉敌人。凭借这种更富乐趣的游戏体验，原先纯粹的屠杀变为了有技巧的对抗。自《三角洲特种部队》(Delta Force)等一大批军事战术模拟射击游戏问世以来，随着世界政治的风云变幻，恐怖主义的抬头，以及全世界对于反恐的呼声，原先夸张离奇，追求单纯刺激体验的FPS游戏战斗已经不再具卖点，而完全根据真实军事行动原则的战术对抗成为了FPS游戏的最佳题材。不用亲自上战场，却可以亲身感受真实战争的残酷，此外越来越多的真实武器系统、战术智能被运用于其中也促使了不少游戏玩家开始选择FPS作品。加上网络的普及，多人连线模式的成熟，将自己所掌握的游戏心得技巧与其他玩家进行对抗模拟，也展现出了FPS作品中所蕴涵的更多乐趣。CS等游戏的成功正是印证着这些特色，玩家不仅在玩游戏，更希望通过游戏证明自己、提高自己、锻炼自己。可以说玩家的口味正在改变，他们更偏爱于能够虚拟战争，进行团队军事战术对抗描述的FPS作品，由此而来，这类模拟现实的游戏作品也将成为今后相当时间内FPS游戏市场的主题。

除了上述特点之外，随着电影游戏化，游戏电影化趋势的加强，将成功的电影改编为游戏，将成功的游戏转拍为电影已经成为了时下屡见不鲜的商业运作手段，从早期的《天网》(SkyNet)、《虎胆龙威》(Die Hard)到近期的《马克思佩恩》(Max Payne)、《荣誉勋章》、[illegible]上市的《恐惧集合》(The Sum of All Fears)，我们有理由相信FPS游戏在这方面也将大有作为。

作为当今世界游戏业最赚钱，同时也是技术水平最高的游戏类型，FPS游戏将在不断的发展中走向完善，而玩家也将在这种完善中体验到更多更好更刺激的感观享受和游戏乐趣，让我们一同期待新FPS游戏时代的到来吧。



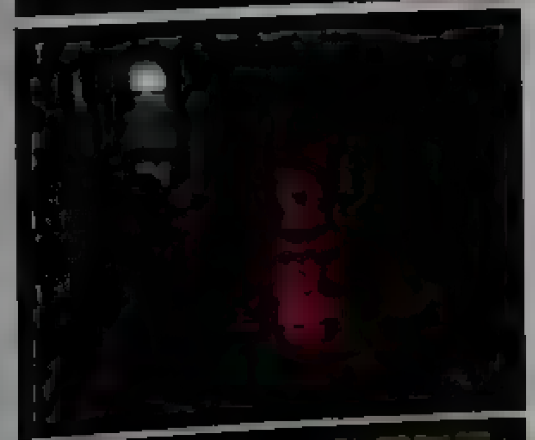
毁灭战士 III
英文名称:DOOM III
制作公司:id Software
发售日期:2003年

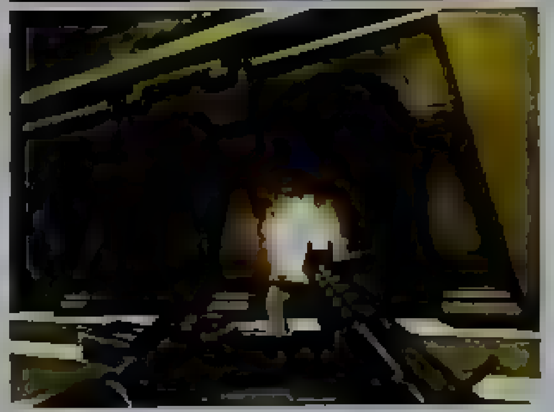
作为当今世界最顶尖游戏制作公司id Software的当家名作和2002年E3游戏大展上最佳游戏大奖得主，《毁灭战士 III》(DOOM III，后文简称D III)的一举一动无不影响着整个FPS游戏制作业的未来。FPS的明天是什么？D III将给你最明确的答案。

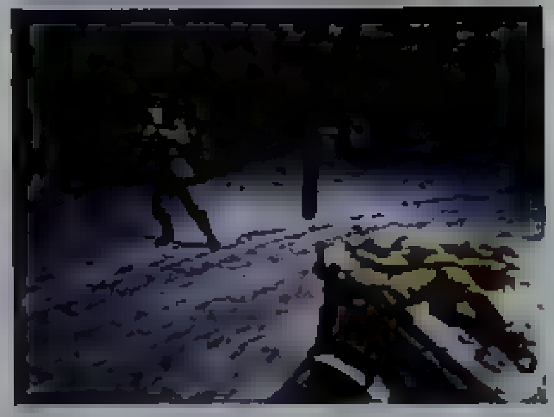
一改id在《雷神之锤 III：团队竞技场》中完全多人连线模式核心的强调，D III中剧情故事的发展将再度成为游戏所要强调的主题，和曾经缔造了id Software第二次辉煌的《毁灭战士》(DOOM)一样，三代游戏仍然将2045年火星军事基地内的异形入侵事件作为游戏开始的导线，相同的故事背景、相同的出场人物，甚至包括原有的武器装备。同一代游戏一样，火星就是整个游戏的主战场，玩家要在这里消灭所有入侵的异形生物，逃出生天。

技术一向是id最为重视的核心，因此当11分钟的D III DEMO在2002年E3大展上进行播放时，几乎没有人能忽略眼前的一切所带来的超强震撼。对于游戏气氛的强调，配合id先进的3D引擎技术，D III将一个可以毗美真人演出的虚拟世界放在了我们面前，逼真的画面加上诡异惊悸的恐怖气氛营造，就算玩家能够在"生化危机"系列中谈笑风生，走入D III的世界也难逃极度的恐惧，加上"DOOM"系列惯用的血腥与暴力场面，你是否已经做好了迎接刺激的准备。

当年《毁灭战士》首开先河的引擎授权制曾为id Software带来了丰厚的利润，同时也使作品的影响长期播及整个游戏业。时过境迁，竞争对手的频繁出现，id Software曾经独霸一时的强大Q3引擎也面临着被超越的危险，于是D III的登场也成为了必然。同时我们有理由相信，所有的玩家，所有的竞争对手将再度为id Software的非凡创造力和设计实力所倾倒。完全光影动态系统、全新完整骨骼脚本模型系统、真实物理碰撞系统等全新技术的采用将让id再度成为了三维游戏制作业独一无二的王者，而D III也只是这位王者手中的第一枚棋子。可以说，D III将改变FPS游戏未来的发展，这不是口号，这就是现实。但要实现这个现实，玩家则必须为自己装备一台绝对强劲的电脑才行。或许是考虑到游戏仍在开发的原因，id Software并没有公布D III的多人联机模式部分的情况，但凭借着id Software以往的表现，相信那也会是一次震撼的出击。





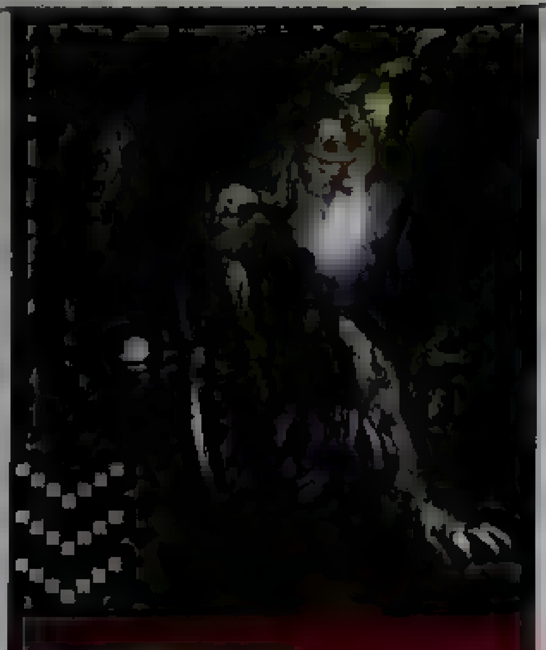


漂亮而火辣的女性角色总容易吸引到男性游戏玩家关注的目光。继2000年《无人永生》大获成功之后，肩负着挽救世界重任的Cate Archer小姐又将在2002年回到我们的身边。作为堪与007毗美的王牌间谍，矫健的身手、高超的枪法和细密的智慧一直是Cate Archer小姐克敌致胜的法宝，但面对异常庞大的恐怖组织，光靠一己之力，何等艰难，于是制作者借鉴了《神偷》中的设计，隐蔽和潜行将成为游戏进行中重要的技能。通常FPS游戏中都少不了惊心动魄的枪战场面，《无人永生 II》(No One Lives Forever 2:A Spy in H.A.R.M.'s Way，后文简称NOLF2)自然也不能免俗，但有所不同的是，玩家可以自己选择是进行枪战对决，还是潜行躲避。

身为特工间谍，除了本身高超的能力之外，当然还少不了一些精妙实用的小道具。相比一代，本作游戏中的道具功能更加强大，有可以将敌人尸体化掉的化尸粉、杀人无声的弓弩、口红照相机等，借助这些道具的帮助，玩家将可以演绎出不同的通关策略，顺利而巧妙地完成游戏。NOLF2继续采用了经过改良后的LithTech引擎，画面更显出色，同时电脑的AI水平也获得了极大的提高，更加人性化。在这样的结果下，如果玩家不注意随时隐藏自己的行踪，将极易被敌人发现，随后你所要面对的就是激烈的枪战场面了。

间谍通常都是在不同的国家游历发现线索，而这也成为了"无人永生"系列的一大亮点。本作中游戏的场景将遍及日本、前苏联、印度和美国。由于故事的背景被设定在20世纪60年代后期，对应的玩家的武器装备也全部根据当时的款式进行制作编绘，而不同的地区各有特色，如在日本使用的是武士刀，在印度是特产弯刀，在前苏联时则是知名的AK系列武器。多人游戏模式已经成为现今FPS游戏的标准定义，NOLF2中支持4名玩家组队共同作战，使用单人任务中的各种武器道具来进行对抗。相比多人游戏模式，单人任务中，玩家将需要20-40个小时才能完成游戏。为了强化游戏娱乐品质，目前游戏制作小组仍在对游戏进行更多功能特效的加入和测试，游戏预定2002年第四季度在北美上市发行。

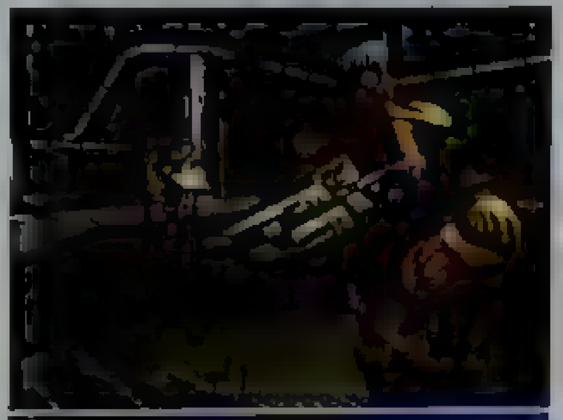
无人永生 II
英文名称:No One Lives Forever 2
制作公司:Monolith
发售日期:2002年第四季度

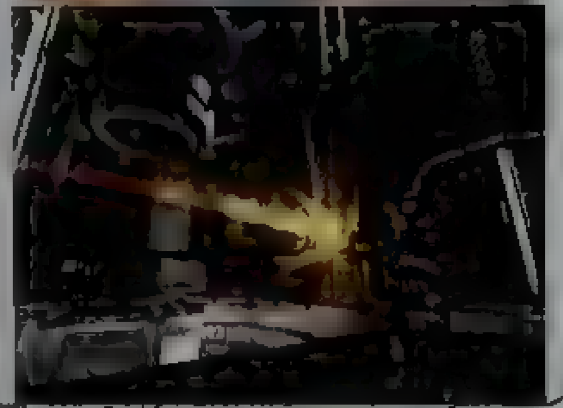


虚幻锦标赛 2003
英文名称:Unreal Tournament 2003
制作公司:Digital Extremes
发售日期:2002 年第三季度

竞争总是伴随着对利润的追逐而悄悄来到，作为"雷神之锤"系列最强劲的对手，"虚幻"系列从诞生之日起便将矛头对准了 id Software，期待有朝一日，能够取而代之，不过 id Software 也不是浪得虚名之辈，于是在一前一后的竞争追赶中，FPS 游戏制作技术，设计思想被提升到了一个新的境界，而 QUAKE 和 UNREAL 也成为这一领域最备受瞩目的焦点。Q3A 的出世将 FPS 游戏的竞争从单机任务演进到了网络对战，对应 id Software 的挑战，Digital Extremes 以《虚幻锦标赛》(Unreal Tournament) 作为回应，可惜的是虽然有着引擎技术上的更胜一筹，但在多人联机部分，《虚幻锦标赛》还是落在了下风，为了迎接下一轮的挑战，Digital Extremes 抢在 Q4 尚在扑朔迷离之际，就放出了《虚幻锦标赛 2003》(原名为《虚幻锦标赛 2》Unreal Tournament 2003，后文简称 UT2003)的消息。就在 id 全力打造 DOOM Ⅲ 的同时，UT2003 却是呼之欲出了。吸取了首轮交锋失败的教训，游戏首次在单人练习模式中加入了与机器人组队的设计。玩家在非连网状态时，不再只是单枪匹马地与机器人对抗。相反地由于组队的可能，在不具备连网的条件下，我们也能体会到多人连线中团队作战，夺旗战斗的快乐。而机器人根据自身的属性定义，还具有经验升级的功能，因此玩家只要有心，便可以自己训练培养出一支强捍的机器人战队来。当然为了多人连线模式的公平，玩家在单人练习赛中训练的机器人战队无法在连网中使用。

考虑到大部分玩家连自己都无法照顾周全，更别提领导一只战队了，因此游戏中根据需要，电脑会随时接过队伍的指挥权，玩家只要照顾好自己，不必费心考虑机器人的战术配合问题，反过来机器人还会主动配合玩家进行行动。通常在单人练习模式中，电脑 AI 一直都不能等同于玩家手动控制，本作中也不例外，因此在单机状态下，玩家更多地是通过机器人来了解熟悉游戏的控制系统，并学会及时地进行反映，想通过与机器人战斗获得经验的大幅提高，并在真正的多人连线对战中大出风头，目前仍然无法实现。画面图像一直是"虚幻"系列的强项，本作也不例外，整个画面效果异常出色，各种特效光影搭配上节奏感很强的战斗体验，别有一番乐趣，但考虑到 id Software 的强大实力和秘密打造中的 DⅢ，谁能成为新一轮多人连线战斗游戏的胜者，仍然还是未知之数。

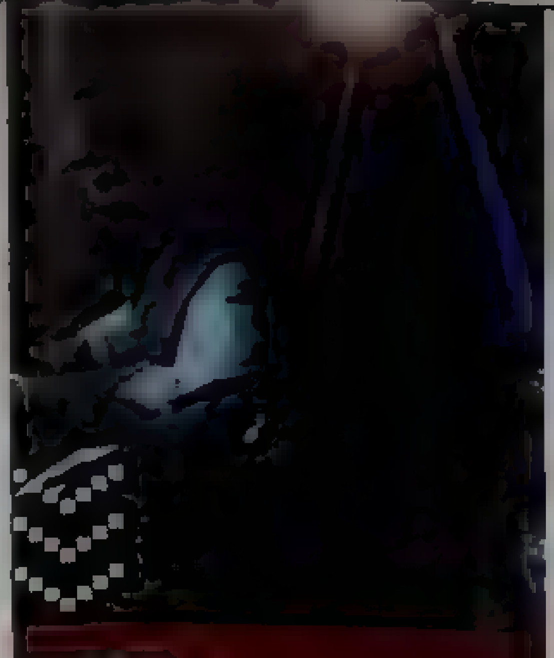




作为当今世界最成功的军事模拟游戏制作公司，NovaLogic 旗下的"三角洲特种部队"系列以首开战术模拟射击先河之势而广受瞩目，随着全球政治风云的变幻，反恐怖主义的盛行，紧随时事的战术模拟射击游戏成为了最受游戏玩家欢迎的类型，自然地大量游戏制作公司涌入也成为了现实。面对着竞争的加剧，NovaLogic 公司当然也没有停止自己的脚步，借着以美军索马里黑鹰折翼事件为背景影片《黑鹰行动》的热卖，《三角洲特种部队：黑鹰行动》(Delta Force Black Hawk Down)也随之浮出水面。受到电影成功的启示，配合强化改良过后的新三维游戏引擎，NovaLogic 公司将玩家重新带回到1993年的索马里首都摩加迪沙中，去亲身体验此次失败作战的整个过程。一改之前 DF 游戏只能步兵作战的设计，本作中借助新的游戏引擎，玩家可以同时控制地面和空中单位进行立体作战。但需要特别注意的是，由于美军三角洲部队在此次行动中是以失败告终，因此玩家想借助现代化高科技武器装备打败敌人，一改历史的可能是没有的。游戏严格按照历史事件进行，玩家只能在其中尽可能地通过战斗感知当时事情的残酷与血腥，当然由于目前游戏仍在制作，因此最终面市版本是否会迫于玩家市场要求而改变游戏结局，也未曾可知。

由于可以控制地面和空中单位，因此在游戏中玩家可以尝试驾驶汉马吉普和黑鹰直升机进行战斗。与 DF 系列的其他游戏一样，多人连线对战仍然将是游戏的重点之一，NovaLogic 公司预计最终游戏版本中可提供最多 50 人同时连线战斗，另外公司也将继续架设免费的全球对战游戏服务器，供玩家登陆游戏。与 NovaLogic 公司近来的其他游戏产品一样，除了 PC 版外，游戏还将推出 PS2 和 XBOX 版。在 2002 年 E3 大展上与《三角洲特种部队·黑鹰行动》同时展出的还有《三角洲特种部队：大地武士》的资料任务版游戏《三角洲特种部队：近战突击队》和《三角洲特种部队》首款 PS2 移植游戏《三角洲特种部队：城市战争》。

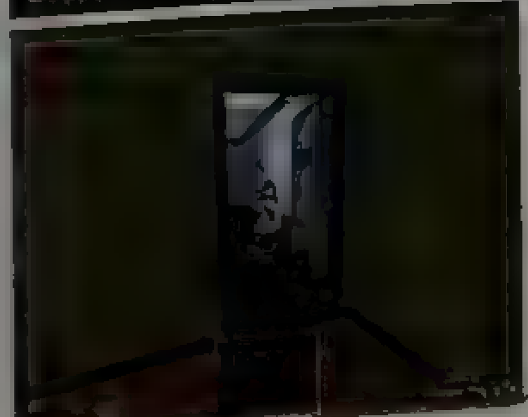
三角洲特种部队：黑鹰行动
英文名称:Delta Force:Black Hawk Down
制作公司:NovaLogic
发售日期:2002 年第四季度

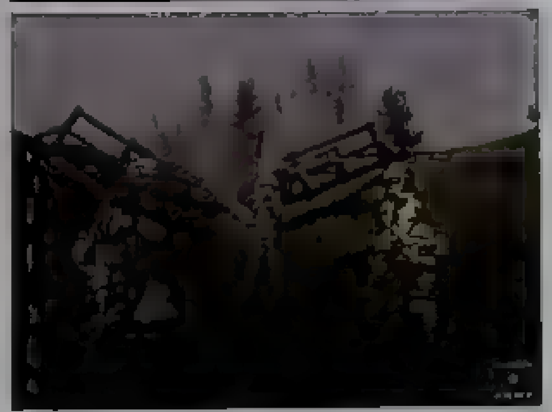


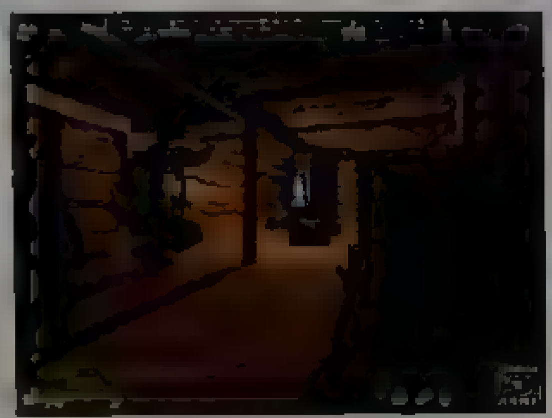
恐惧集合
英文名称:The Sum of All Fears
制作公司:UBISOFT
发售日期:2002 年 6 月

游戏电影化，电影游戏化已经成为了近年来电子娱乐业大亨们屡见不鲜的商业手段，于是当《恐惧集合》(The Sum of All Fears) 出现在 2002 年 E3 大展上的同时，同名的电影也在全美各地上映了。新年前夕，一群来自西维吉尼亚的叛乱军占领了一座电视台，并通过空中向全国广播他们的要求。人质救援小组成员将从西维吉尼亚的山区前往南非的钻石矿区，并从中东的沙漠前进至奥地利的财富与权利中心。随着恐怖份子在美国本土引爆人类已知最具毁灭性的武器，自由世界的未来已陷入极端的危机。虽然游戏是以克兰西所架构的世界作为主线，不过，玩家在游戏中并非扮演杰克·雷恩，而将担任国际反恐小队的指挥官，进行一连串的艰巨反恐任务。考虑到游戏的特性，游戏在剧情安排上与同名电影略有出入，共有 11 个遍及全球的任务来阻止恐怖份子颠覆世界的野心。

本作采用了《幽灵行动》(Ghost Recon，后文简称 GR) 的引擎，但考虑到游戏主要面对的是大众玩家，因此在游戏的控制系统上进行了相应的简化，玩家不需要在行动前为自己的小队制定前进路线和安排导航，游戏会自动完成一切准备工作，同时游戏还特别提供了专供新人上手的训练模式，顾及到儿童也有可能参与游戏，因此游戏中将不会出现任何血腥场面。虽然游戏定位于大众玩家，但游戏设计小组并没有因此在武器系统的真实和丰富程度上偷工减料，游戏中共有 15 种真实的武器装备供玩家选择使用。由于采用的是 GR 的引擎，因此在游戏的联机部分，《恐惧集合》大体与 GR 类似，游戏设计小组只是在一些细节上进行了轻微调整。尽管有着时下最热门票房同名电影作为号召，同时使用的也是知名游戏的引擎，但相比"三角洲特种部队"、"霹雳小组"这些老牌的战术模拟射击游戏系列，新来乍道的《恐惧集合》要想获得成功相信还得有一番搏杀。







相比往年的 E3 大展，2002 年的 E3 大展上非游戏公司制作的游戏成为了一个新的热点，而这其中最为引人瞩目的一款，莫过于由美国陆军开发的《美国陆军》(America's Army)。或许是考虑到电子模拟战对实战训练的巨大帮助，因此美国陆军专门投入了 700 万美元预算进行此款游戏的开发制作，更为奇特的是，这款耗资巨大的游戏竟然不通过软件公司进行商业销售，而只是供玩家免费使用索取，并将在因特网上公开下载。如此的好事，相信很多的玩家都难免对游戏的品质产生怀疑，但真值得怀疑吗？千万不要。游戏采用了《虚幻》的 3D 引擎为核心进行开发，整个画面效果令人惊叹，同时为了强调游戏的真实模拟性，美国陆军共抽调数十位军事战术专家作为游戏开发顾问。在游戏中，美国陆军的全部兵种都将出现在游戏中，配合上完全真实的武器系统，将让玩家亲身体验到美国陆军的战斗过程和战术策略。和其他的 FPS 游戏一样，本作中也提供了单人剧情关卡和多人连线两种游戏模式，玩家可以选择进行游戏。

尽管相比其他当红的 FPS 名作，《美国陆军》实在没有什么名气，但看看其特殊的制作背景和投入规模，在期待亲身经历游戏的同时，我们是否也感觉到了虚拟游戏对于现实世界的补充和益处。

美国陆军
英文名称:America's Army
制作公司:U.S. Army
发售日期:2002 年第三季度

冒险游戏最后的喝彩

E3'2002 动作&冒险游戏纵览

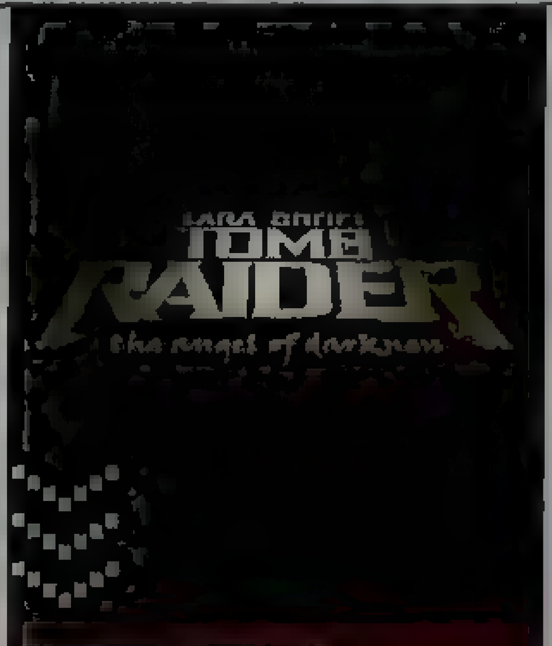
文 / 大漠奇侠、蚕宝宝、卖克狼

PC 上的冒险游戏，无论是解谜类还是动作类，都曾经有过辉煌的岁月，但那毕竟已是昨日黄花。今年的 E3，俨然是一个 FPS 游戏的大聚会，冒险游戏只好在这股流行风中体味着独有的尴尬和寂寞。在这个低谷时期里，出现在 E3 上的冒险游戏实在是寥若晨星，一家资深的冒险游戏网站更是以“冒险游戏的最后喝彩”来形容这次 E3 的见闻。

在动作冒险游戏领域，过去几年《古墓丽影》曾经引领了这个子类发展的进程，然而当古墓步入它的调整期后，余下的厂商似乎也一下子找不到了灵感，以至于在六年之后回顾历史，真正意义上可以超越它的作品寥寥无几。毫不客气地讲，冒险游戏的衰落归因于普遍的创意缺乏以及当初匆忙跟风过程中的技术缺陷。在早年间的 3D 化浪潮里，曾经被 Sierra 寄予厚望的《国王密使 VIII》就是因为其蹩脚的操作被摒弃的，而名噪一时的《夜曲》本可以成为惊悚游戏的经典，却也因为相同的原因遭到失败。此外对于解谜冒险游戏，普遍的说法是玩家的口味已经改变，它已经不再适合这个时代了。

然而我们必须看到，冒险游戏在游戏机平台上始终长盛不衰，那些重量级的作品始终吸引着庞大的玩家群体。这证明了冒险游戏的魅力，同时也表明，只有真正出色的作品才能够赢得玩家。但冒险游戏要有起色，注定要打破陈规走进新的天地。今年我们看到了冒险游戏业者在制作理念上的创举。《古墓丽影》在改变，而《古墓丽影》之父 Toby Gurd 正在编织一个奇幻的《大帆船》，从目前看来这又是一个前所未有的冒险游戏。在隐秘行动风行的时候诞生的《终极刺客》，其续集赶上了当今的流行，它已经可以用第一人称视角从头玩到尾了。而《神秘岛》也在策划它的在线版·啊，一切都在变。开发者们不约而同地开始融汇各方文化，整合他们一切可以利用的资源。但此时这些令人新奇的改变，我们并不知道变革的结果，毕竟我们曾经用一只鼠标就可以走完《神秘岛》，而如今的冒险却变得繁复冗杂、包罗万象。只有当我们怀着对现实的不满回味经典的时候，才重新唤起内心里久违了的冒险乐趣。是坚持还是变革，是复古还是融合，业界在选择，时间也在为历史做着选择，我们只好拭目以待。

过去的几年里，对一个 AVGer 来说有很多不幸，Sierra 已经一蹶不振，老牌的冒险游戏代理商 Cryo 虽然还在坚持，但是我们已经很难再从他们的产品列表中发现精品。然而就在今年，我们也看到了北美公司 Dreamcatcher 和法国公司 Microids 的崛起。在这次 E3 上，我们还得到《断剑》、《漫长的旅程》这些重量级作品正在开发续集的消息。这些传统冒险游戏的坚持令人振奋。是的，我想，只要人们心中还飘扬着冒险的情结，冒险游戏就不会是最后的喝彩。



古墓丽影：暗黑天使
英文名称：Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness
制作公司：Core Design
发售日期：2002.11.15

在失约了去年的 E3 之后，劳拉回来了。展会的头一天，UBI SOFT 就与 Eidos 达成协议，获得了 GBA 平台的游戏《古墓丽影：预言》（Tomb Raider: The Prophecy）在世界范围内的独家开发和发行权。这个游戏将于今年圣诞节发布。

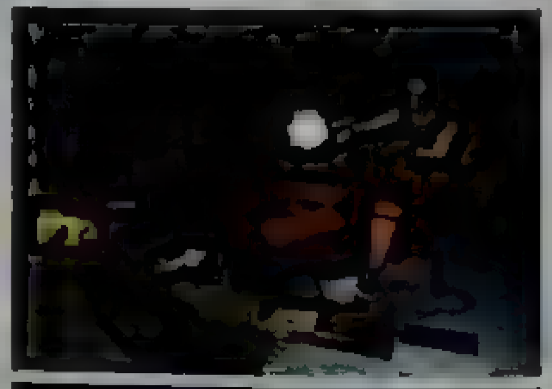
不过众所瞩目的《古墓丽影：暗黑天使》（Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness）似乎是要避免在 E3 上出风头，在各路厂商纷纷借 E3 的契机宣扬它们的大作时，古墓开发者们仅仅放出了一个 PS2 上的简短试玩版，这个试玩看起来只是一个早期开发中的版本，其中看不到新作中有哪些令人惊异的属性，但试玩版中表现出的画面效果仍然给人留下了较为深刻的印象。

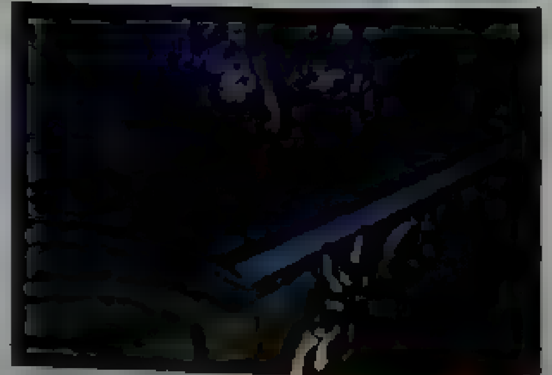
目前的试玩版中并没有看到劳拉的新动作，这表明新作的某些部分仍然会是传统的《古墓丽影》风格，老玩家可以轻松上手。但由于技术上的进步，劳拉的动作看起来更加自然和真实。另外，我们还注意到游戏中的观察视角有所改变，在观察模式里镜头不再以劳拉为中心，而是可以全方位地自由旋转，这样就不会因劳拉身体的阻挡而妨碍大家观察周围的情况。游戏在图象方面的改善令人印象深刻，博物馆走廊的建筑模型描绘得十分精细，而最令人惊叹的是场景中水的效果。那些水看起来有很好的倒影和扭曲。不像大多数水那样只有表面上的贴图，它的动感扩展到了水的深处，当劳拉从水中游过时会看到周围扭曲的景象和光影的变换，在上岸的时候则能感受到水面上的翻动的浪花。

“古墓丽影”官方网站在展会前夕更新了消息。在一段预告片中，充斥着大量黑暗、死亡以及某种复活实验的镜头，充分明确了游戏“黑暗”的基调。引人注目的是，官方第一次证实了劳拉将会有徒手格斗（hand-to-hand combat）的设定，而这也只是游戏中崭新控制系统的一部分。而在 E3 之后的一次采访中，某些游戏的细节特征被清晰地挑明，比如说劳拉可以用强硬的口气与一个角色交谈，对方会提及自己拥有一个笔记本，但是不会交给劳拉，这样的话只有动用暴力了；而如果语气缓和一点交谈，他就会当场把笔记本交给劳拉。在这些细节上劳拉的态度将影响到此后游戏的进程。

目前来看我们了解到的仍只是冰山的一角，《暗黑天使》中还有不少独特的设定被故意隐藏着，我们期待着它们揭晓的那天。

（文 / 大漠奇侠）





塞伯利亚之谜
英文名称：Syberia
制作公司：Microids
发售日期：2002.6

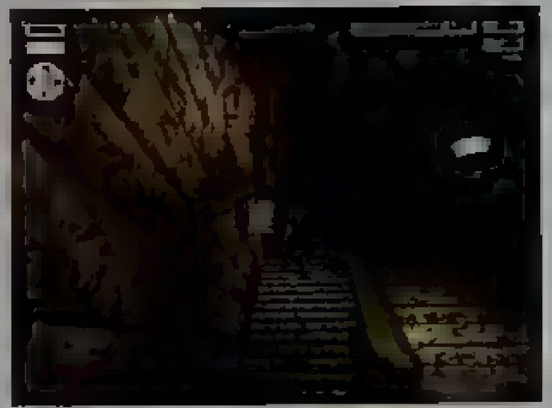
与世隔绝的山村，荒废的机器人工厂，神秘的洞穴，以及一个追逐早已绝迹的猛犸象的故事，这能不能唤起你对于解谜冒险游戏久未有过的冲动呢？至少从目前来看，它足够可以。Microids 的新作《塞伯利亚之谜》（Syberia）实际上在 E3 之前就小范围地发放过试玩版，而且得到了极高的评价。

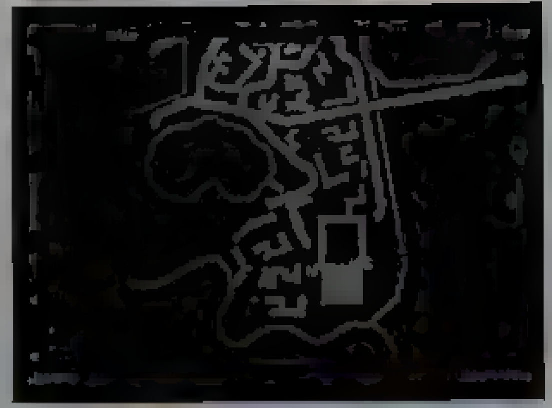
故事开始于阿尔卑斯山深处的一座小村庄。纽约的女律师 Kate Walker 受到委托来到这里洽谈一个机械玩具工厂的收购事宜，然而在她抵达的前夕，工厂的所有者 Anna 却不幸去世，而她唯一的遗产继承者，她的兄弟 Hans 却早已失踪了。为了完成自己的使命，Kate 决定循着 Hans 留下的足迹追踪下去，于是她从与世隔绝的机器人工厂出发，一共要经历四个不同的世界，最终来到西伯利亚，去探寻天才发明家 Hans 不为人知的秘密。

拿到试玩版的玩家对这个游戏赞不绝口。作为游戏核心的谜题设置十分合理，它们都是遵循一定的逻辑或者人的原始直觉，没有一般解谜游戏牵强生硬的感觉。游戏的音响堪称出色，在开场的送葬情景中由大提琴奏出低沉的挽歌，而在大型温室中则又有沁人心脾的鸟鸣声，令人回味无穷。而整个故事的作者，著名漫画家 Benoit Sokal 的全力参与更成为这个投资巨大作品成功的保证。正是他带领的一个 12 人小组绘制出了游戏中那些如梦如幻的场景。你可以看到颓废荒芜的工厂、带有超现实主义色彩的雕塑、壮丽的大学城，当然还有阴森诡秘的地道，以及大片废弃的钢铁帝国。游戏中 Kate 还会碰到许多个性鲜明的人物，包括一位酗酒的前苏联宇航员，他希望依靠 Hans 的发明成就自己飞天的梦想。最有趣的是在机器人工厂里，Kate 会遇到一位 Hans 制造出来的机器人管家，在为 Kate 提供帮助的同时，也向玩家们展示他的幽默感，令游戏具有了更多情趣。

《塞伯利亚之谜》是标准的解谜游戏，精工细作的场景、充满悬念的故事足以让它成为几年来解谜游戏的亮点之一。

（文 / 大漠奇侠）





《终极刺客 2：沉默杀手》（Hitman 2 Silent Assassin）本预计在 4 月份发售，但在最后时刻却决定推迟到了 9 月份。在 E3 上我们看到了 Hitman 2 的完整游戏版本。在许多细节方面，Hitman 2 都比前作有了很大的改进。

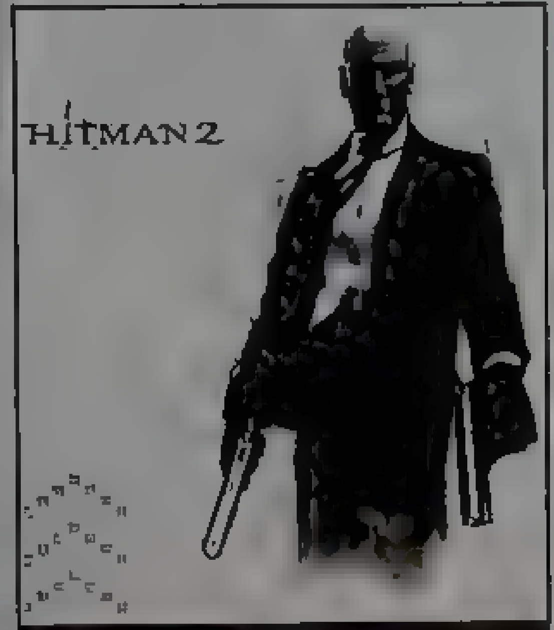
从图像上讲 Hitman 2 十分出色，在游戏的序幕里你可以看到一只木桶和一扇古旧大门的特写，其细节的精细程度令人惊讶。整个游戏中不论是海边、雪地或者沙漠看上去都刻画得不错。游戏的第三人称视角没有多少改良，在狭小空间内你的视线还会被 47 的光头阻挡。而第一人称视角给人的感觉还是不够流畅，这对游戏操作多少有些影响。

本作中武器是可以延续使用的，在每个任务之前，玩家都可以在武器库中选择需要的武器，而有些武器对于任务是必需的。在关卡中，你可以随时进入任务菜单，温习本关的要点，在某些关卡里还会有图片之类的特别提示，为完成任务提供方便。在关卡中，你也可以随时打开地图，明确自己的位置。

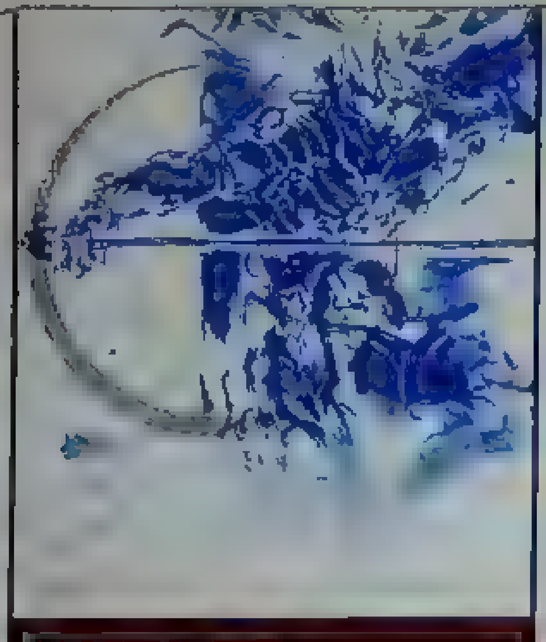
游戏的任务看起来更富挑战，特别是关卡开始时有时候只能躲在出发点一动不动，一不留神就可能被发现，因此即时存档的设定是十分必要的。游戏中的一些细节设定也为各位全身而退提供了保证。例如来到一扇门前，屏幕上会显示开门、开锁或者从锁眼中观察等等选择，让你可以洞悉门那边的情况。万一你打草惊蛇，也可以迅速换上敌人的服装，这样一般情况下都可以转危为安，不过敌营里已警报四起，要完成任务就有难度了。

总的来看，Hitman 2 依然在提倡以巧取胜。不过目前操作上的一些小问题如果不能解决，必定会影响游戏最终的效果。

（文 / 大漠奇侠）



终极刺客 2：沉默杀手
英文名称：Hitman 2: Silent Assassin
制作公司：IO Interactive
发售日期：2002.9



合金装备2:物质
英文名称:Metal Gear Solid 2:Substance
制作公司:Konami
发售日期:2003年

今年的E3上,Konami再次不负众望,给大家展示了MGS系列最新作《合金装备2:实体》(Metal Gear Solid 2 Substance,后文简称《实体》)的动画。

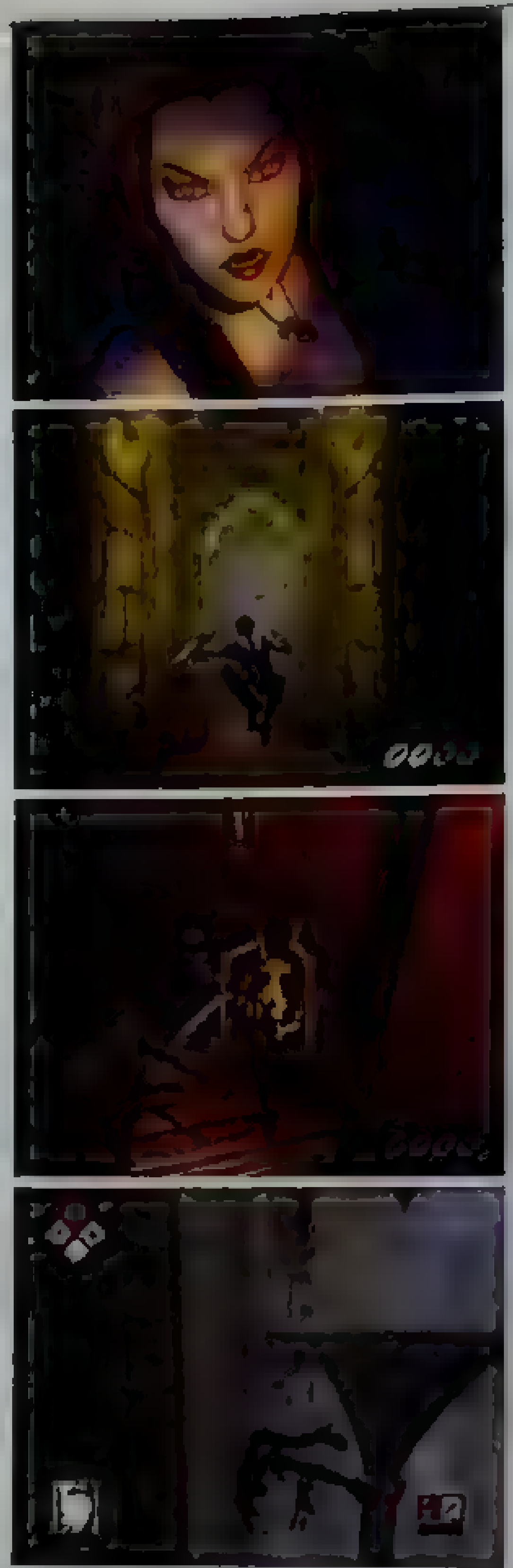
严格来说,《实体》并不是一款新游戏,它只是二代的一个扩展版,除了MGS2原作的全部任务外,还增加了Solid Snake的新任务、200多个VR任务和100多个可选任务,每个任务都新奇且颇具挑战性,如果你在MGS2中还没玩尽兴的话,这次游戏制作小组将用更多不同的方式让你体验间谍战术动作游戏的乐趣。

《实体》与前作不同的是,在进行油轮和车间里的情节时,可以选择不同的角色和外型来完成任务。在这两个任务中玩家都可以选择操作Solid Snake(当然在油轮情节中可以选择本作的男主角Raiden),穿着他的"Iroquois Plisken"套装或晚礼服。前作的换装模式很有趣,很明显的,制作者应玩家的要求而加强了这一彩蛋。而从放出的演示画面来看,忍者剑似乎在任何时候都可供选择。如果玩家对这些还不满足的话,你还可以在小游戏和VR任务中选择忍者本人来完成任务。

VR训练关和前作一样,可以挑选各种枪炮和袭击方式来完成谜题和挑战。作为对一般射击和秘密行动的极端挑战,《实体》提供了一些击剑任务,需要玩家敏捷地使用忍者刀来通过。游戏也保留了一些有趣的经典小任务,比如说将敌人变得像哥斯拉一般巨大。更有趣的是,Snake这次还可以在设有管道、高台等的车间里大玩滑板。据悉,Konami公司将推出一款滑板游戏,令人激动的是,Solid Snake将会做为可选角色出现在这款即将推出的运动游戏中。

《实体》的XBOX版本将于今年的11份发售,PS2和PCq版则要晚一些。

(文/秦宝宝)



在今年E3大展上,Terminal Reality向玩家展示了他们的最新第三人称动作冒险游戏《吸血莱恩》(BloodRayne),可以说这是一款结合了时下流行游戏热门元素的作品,玩家可以在其中发现《生化危机》、《英雄本色》、《血兆》等游戏的影子,变异的生化武器、耍酷的慢动作以及吸血的快感都将集于一身,《吸血莱恩》必定会带给玩家一次全新的冒险体验。

莱恩,是人类与吸血鬼的混合体,同时也是政府下属秘密组织培训的强力战士。在游戏开始,她被派往路易斯安那州的一个港口调查致使那里的人类变异和不明生物出现的原因,很快便发现这是纳粹的头目Jurgen Wulf的杰作,他正在尝试一种能让纳粹军队快速增强的方法,并妄想通过释放大量恐怖生物来达到统治全球的目的。随着阴谋的揭露,莱恩将与狡诈的纳粹分子和强大的变异生物作战。

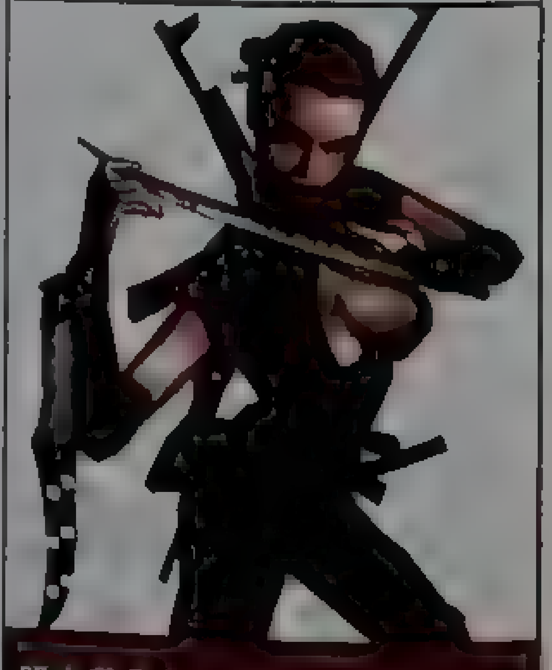
莱恩拥有超自然的力量,以及各种不可思议的特殊技能。你可以操纵她完成影片《黑客帝国》中李[illegible]一用慢动作在[illegible]也可以将敌人[illegible],在有利的距[illegible]解决敌人。因为在黑暗的环境中,她也能清楚地看到[illegible]的敌人,甚至可以不需要望远镜便可以随意放大视野。作为一个半吸血鬼,莱恩仍要靠吸取敌人的血液来维持生命,这又让人联想到著名的"凯恩"。

游戏将包含大量的战斗成分,而莱恩除了传统的吸血技能外,她还可以选择8种现代化武器,如手枪、轻机枪、来复枪、微型冲锋枪等等。此外,在冒险旅途中还可以捡到手榴弹以及控制固定的枪、炮。冷兵器在游戏同样得到了体现,在莱恩的手腕上装有一副尖刀,使用尖刀可以提升狂暴指数。当狂暴指数和吸血数量达到一定程度,便可进入"嗜血狂"状态,这是一种极端的攻击模式,转变成这种模式的莱恩将会变得异常强大,近乎无敌。可以说,作品整体上具有极强的视觉冲击力。

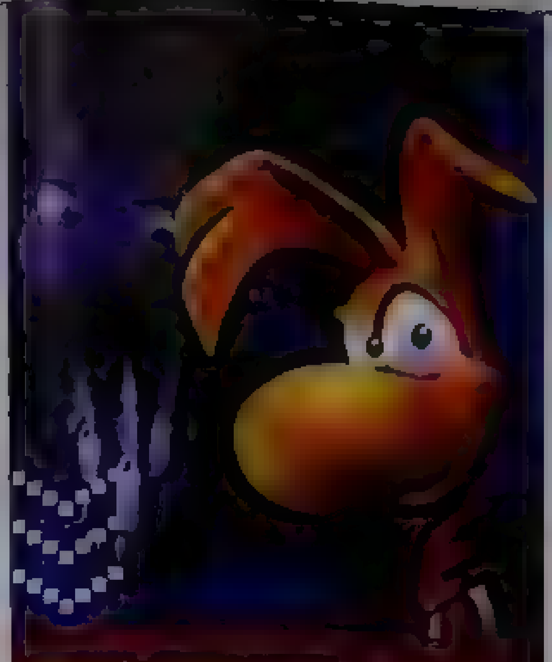
从制作组在E3提供的试玩关卡看来,游戏的关卡设计也相当出色,从路易斯安那州的沼泽地到德国纳粹的潜艇,都制作得栩栩如生。游戏场景及任务的互动性也很强,尤其游戏的任务被安排得十分紧凑,并且不止一种达到目的的方法。例如不幸被纳粹分子发现,在刺耳的警笛声引来更多的敌人之前,你可以选择杀掉或绕开敌人关掉警笛。

《吸血莱恩》将在2002年万圣节推出PC、Xbox、PS2和Gamecube四个版本,让我们共同期待这款梦幻式的融合之作到来吧!

(文/秦宝宝)



吸血莱恩
英文名称:BloodRayne
制作公司:Terminal Reality
发售日期:2002年第四季度



雷曼Ⅲ:强盗大破坏
英文名称:Rayman 3:Hoodlum Havoc
制作公司:Ubi Soft
发售日期:2002年第三季度

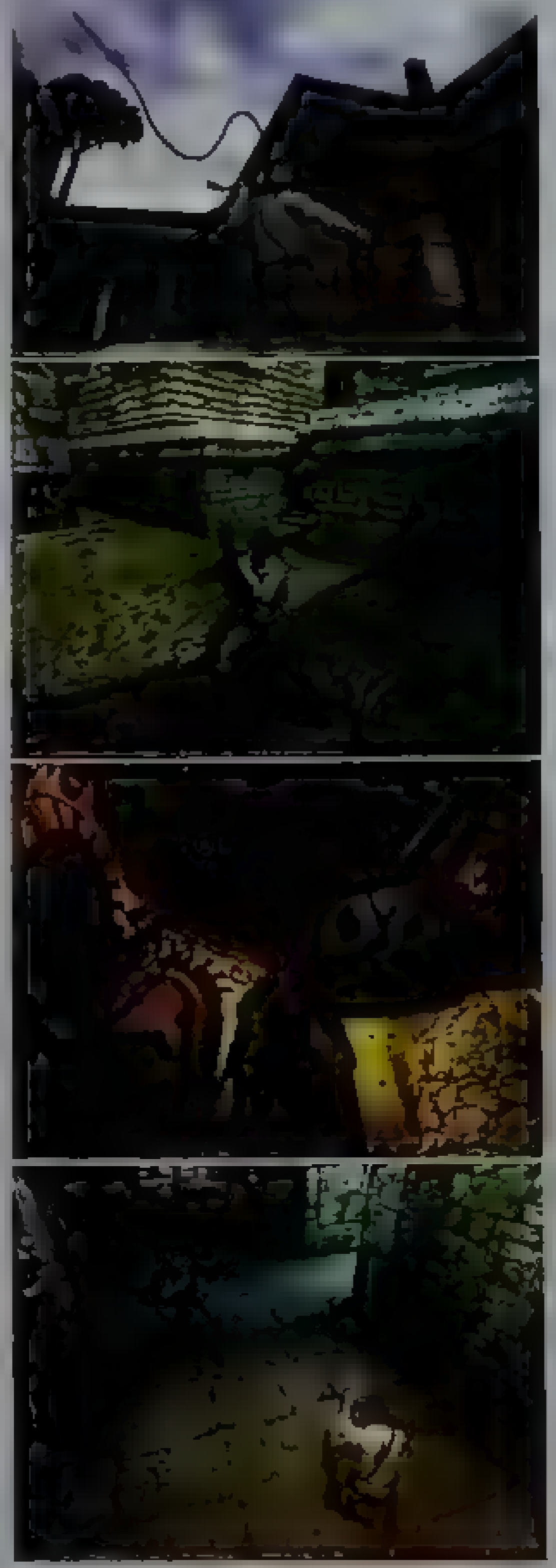
可爱的雷曼又回来咯!Ubi Soft终于在今年的E3大展上展示了其著名动作冒险游戏"雷曼"系列的最新作——《雷曼Ⅲ:强盗大破坏》(Rayman 3 Hoodlum Havoc,后文简称《雷曼Ⅲ》)。玩家这次将和雷曼一起探索大量居住着各种奇异生物的全新区域·幽静的木屋、黑暗的山洞、阴森的沼泽地、隐蔽的水池……令玩家们在第一次踏入时便欲罢不能。制作小组保证将带给玩家一次新鲜而又有趣的冒险之旅。

当故事开始时,邪恶的暗黑组织把他的党羽们召集到一块,并喝下了大量的李子果汁,这种果汁其实是一种新型的能量剂。从此暗黑组织借助这种力量建立了一支卑劣的强盗军团,并准备侵入雷曼的世界。此时,前作中善良的老Globox无意中吞下暗黑组织中的一员,同时也意味着他将不时地被这种新型的能量果汁所控制。这对可怜的Globox来说,也许并不是什么好事,但却给游戏带来不少喜剧成分。而我们的主人翁雷曼本次冒险的第一个任务便是寻找治疗Globox的方法,途中当然少不了与那些恼人的强盗军团作战。雷曼在冒险过程中将会与超过20种以上的强盗们周旋,其中有7种是十分厉害的BOSS。值得一提的是,《雷曼Ⅲ》使用了一种神秘的"策略战斗系统",制作小组希望这种新的系统能带给玩家与众不同的游戏体验。

三代仍然沿袭了系列一贯的卡通风格,改进了光源效果,增加了不同天气的变化。不同的环境还会影响雷曼和敌人的行动,使游戏显得更为真实有趣。事实上,当我们进入这个极具个性化的世界时,首先注意到的是令人惊叹的角色模型与卡通式的艺术风格。游戏动画制作得更为平滑、逼真;而角色本身,无论是面部表情还是肢体语言,都比前代丰富许多。很难想像一个没有胳膊,没有腿的家伙可以被创作得这么生动且性格鲜明,你会看到雷曼惊讶时上挑的眉毛,因为受伤而蜷成一团的痛苦模样,甚至是干掉一个大BOSS后手舞足蹈的兴奋样子。在掌握了新的特殊动作后,雷曼还将更换不同的服装!可以说,《雷曼Ⅲ》不仅是一部史诗般的冒险,而更是一出富有卡通式情节的怪诞喜剧。

《雷曼Ⅲ》将会在今年第三季度推出,并同时包括PS2、GameCube、GBA和PC在内的四种版本。

(文/秦宝宝)



在本次E3上,LucasArts对外宣布了纵横影坛传奇人物印第安纳琼斯的回归,这就是新作《印第安纳琼斯 帝王陵墓》(Indiana Jones and the Emperor's Tomb,后文简称《帝王陵墓》)。作品由曾开发《星际迷航 第九深空》的The Collective小组制作,相信应有不凡的表现。

在《帝王陵墓》中,Jones博士将再次带上他的皮鞭和手枪回到动荡不安的1935年。这一切都是因为世界上有颗叫做"龙之心"的黑色珍珠,传说拥有这颗"龙之心"的人将会统治全世界,而"龙之心"就埋葬在中国第一个皇帝的坟墓中。一个曲折的夺宝传奇再次展开。在整个冒险过程中游戏提供了多达10个关卡超过50个宏大场景,古代的欧洲城堡、伊斯坦堡、香港街道、非洲丛林、欧洲城堡、中国陵墓都将留有你的冒险足迹,相信这些完全能够满足各位的冒险欲望。

《帝王陵墓》采用了全新的超大交互式3D引擎,因此不论是场景贴图还是人物动作都表现得更佳细腻。同时由于游戏提供了多达10个不同的背影层次,从远景的天空到近景的水流都表现得淋漓尽致,特别是中国古老城堡所表现出来的朦胧效果更是出神入化。在视角方面《帝王陵墓》沿用了前作的第三人称追尾视角来表现行动过程,而在进行观察时玩家则可选择方便的第一人称视角。相比前作,游戏的过场动画及背景音效的制作也有较大提高。

在《帝王陵墓》中开发小组设计了大量高难度的谜题,但同时也在游戏中新加入了一位随行的伙伴Mei Ying,相信在她的帮助下玩家可以较轻松地解决各种谜题。新作中保留了以往的诸多动作设计,跳跃、游泳、拳击、攀登、奔跑等,而Jones博士皮鞭的功能则进一步得到了强化,除了战斗用之外,它还能帮助你躲过危险的环境以及避免各种致命的机关。新作中最大的特点是在近身搏斗方面的改进,战斗开始游戏会自动将视角转化为第三人称俯视角度,玩家在宽广视野中能够更专注地对抗近身敌人。最后要说的是游戏中提供了丰富的武器,从石头到椅子、从手枪到狙击枪、从手榴弹到火箭筒等都能用来攻击敌人。在冒险旅途中游戏还会提供吉普车、小船等交通工具来帮助你完成任务,另有消息称,在冒险进程中每找到一块碎片Jones博士便能获得一件神奇装备,但现在对于这些神奇装备制作小组却没有透露太多。

《帝王陵墓》将在PC、PS2、Xbox上推出,同名电影也将由大导演Steven Spielberg拍摄在明年公映。

(文/卖克狼)

印第安纳琼斯:帝王陵墓
英文名称:Indiana Jones and the Emperor's Tomb
制作公司:LucasArts
发售时间:2002年9月

奇幻游戏的世纪跨越
从《博德之门》到《无冬之夜》

文 / 天弈

在电脑游戏全面进入中国的短短几年中，我们见识了许多以欧洲中世纪神话文化为基础、以架空的奇幻世界为背景、以剑与魔法为主要特征的作品，包括“魔法门”、“魔兽争霸”、“暗黑破坏神”等大作系列。在它们的世界里，有翱翔于夜空的巨龙，有追求名望的英雄，有阴险的盗贼，有虔诚的牧师，也有寻找着古老魔法的巫师……各种各样的传奇与幻想故事——神祇间的争权夺利、王国间的血腥战争、行会间的阴谋诡计，一幕又一幕地在高贵的王宫、在荒凉的异域、在神秘的森林、在精灵和矮人的家园永不停歇地上演着。这就是交织着挑战、信仰、战斗、热血的奇幻世界，以它们为背景的电脑游戏自然地被称为奇幻游戏——Fantasy Games。

奇幻游戏的由来

自从 1954 年英国作家托尔金完成《魔戒三部曲》后，奇幻文学迅速在西方流行，并往其它社会领域渗透，纸上 RPG 的兴起就是以不断丰富的奇幻文学为依托。在 90 年代前期，随着电脑的普及，由纸上 RPG 演变而来的奇幻游戏迅速发展，出现了以“创世纪”、“魔法门”和龙与地下城系列作品为标志的高潮。但到了 90 年代中后期，以“C&C”为首的即时战略游戏异军突起，攻占了电脑游戏市场的大半河山。与之形成鲜明对比的是，奇幻游戏的传统阵地——角色扮演流派因在整体上缺乏创新而显得暮气沉沉。正当人们以为 RPG 已是日落西山之际，《博德之门》（Baldur's Gate）于 1999 年年初横空出世，扛起了复兴 RPG 的大旗。其后两年中，“博德之门”系列的四部作品一部比一部精彩，全球总销量逾 400 万套，其在西方游戏圈的影响堪与“暗黑破坏神”系列并驾齐驱，构筑出奇幻游戏的又一次高潮。

奇幻艺术的巅峰：震撼世界的魔戒之王

奇幻世界的形成

“博德之门”系列的背景是龙与地下城体系中发展得最成熟的“被遗忘国度”（Forgotten Realms）。这套由加拿大 Ed Greenwood 主持构想的战役背景设定集（Campaign Settings），从 1987 年第一次成形开始，就采用了一种开放的架构。一方面根据以往的奇幻文学确定了部分区域的场景设定，供后继者直接“取材”。

被遗忘国度里的英雄 NPC 人物

博德之门一代的大地图

另一方面，被遗忘国度的很多地方其实都是空白，或者只有寥寥几句话，Greenwood 没有垄断塑造整个世界的权力，任何一个对奇幻世界感兴趣的人，都可以从设定集中摘取必要的部分，找一片合适的区域任意发挥。而任何创作者所构想的东西，无论是通过小说还是电脑游戏，只要能流行，能被大众接受，就可被概括进新的设定集中，成为指导后人或后续创作的基本素材。

群众才是历史的主人，果不其然，在数以千计的自由创作中，涌现出了以《冰风谷三部曲》（Icewind Dale Trilogy）和《黑暗精灵三部曲》（Dark Elf Trilogy）为代表的杰出作品，也塑造出诸如 Drizzt 这样的著名 NPC 人物，相信玩过“博德之门”的玩家应数次见识过他那旋风般杀敌如砍瓜切菜的双刀吧。“被遗忘国度”世界的发展之快、膨胀之大、优秀作品之多，就算自负的托尔金再世，怕也要瞠目结舌了。

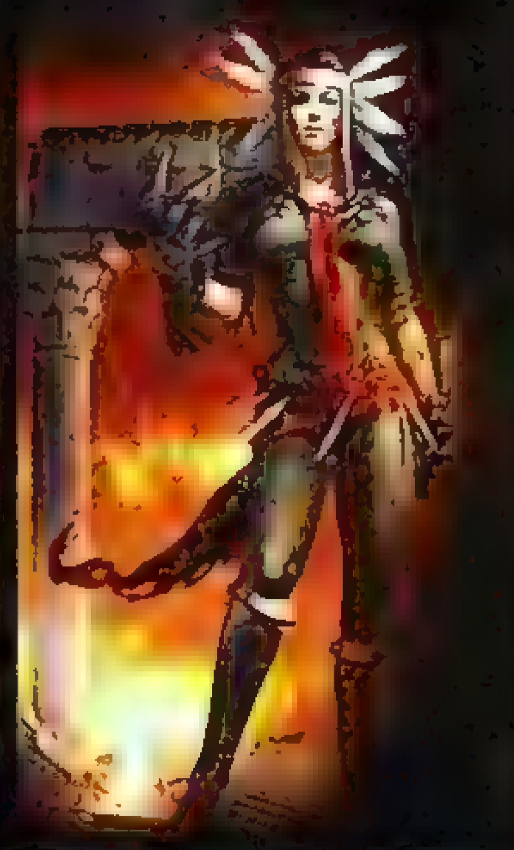
博德之门的诞生

“博德之门”和奇幻小说的创作者一样，既从现成的背景设定中取材，又加入了自己的构想和发挥。这产生两个不同方面的效果，一是当人们发现可以在电脑上扮演以前只在书本中才出现的游侠、魔法师等角色时，亲切喜爱之情不禁油然而生；二是制作者所自由创造的冒险，能带来完全新奇的体验和感受。而且玩家从一开始，就具有相当大的自由度，可以选择种族、职业、世界观，在游戏中更是既可行侠仗义，也可为非作歹。这些[illegible]——虽然并不十分[illegible]——[illegible]那些纸上 RPG 的爱好者的[illegible]和习惯，是“博德之门”得以成功的社会心理基础。

同父异母兄弟被你击败

厄运守卫在一代中非常强大

事关“博德之门”系列成功的另一重要因素是通过半即时制的游戏机制所实现的高策略性。在组织一支六人小团队进行探险的旅程中，玩家随时能够按下空格键暂停游戏，对各个队员发布某些指令来调整他们的行为。比如刚经过一场恶战，又突然来了增援之敌的情况下，让牧师逐个疗伤加血的同时，其他人换为弓箭类武器对敌远程射击，当敌人逼近后，再让武士抽出刀斧上前挡住，魔法师亦改而施展杀伤性法术。这一机制与团队人员的战术配合、数目众多的物品装备及纷繁复杂的魔法相结合，使得探险过程几乎具有无穷的策略性，而策略性高的游戏，一直都是受到相当高的礼遇。这正是它区别传统角色扮演游戏的亮点所在，何况“博德之门”系列的图象和音乐效果在当时是那么令人震惊。



《巴尔的王座》中美丽的 Melissan 其实无比狡诈

博德之门的剑湾地图

博德世界的延伸与发展

在《博德之门》以博大的内容、创新的游戏性一炮打响后，Interplay 先后推出了《剑湾传奇》、《博德之门 II 安姆的威胁》和《博德之门 II 巴尔的王座》。几部作品在情节上相当连贯，玩家扮演谋杀之神 Bhaal 的子裔，被推入继承神力的旋涡之中，其中一代是击败异母兄弟 Saverok，二代是战胜大法师 Irenicus，到了《巴尔的王座》时，玩家等级可修炼到 40 级的超高境界，但即便如此，在对抗意图篡取 Bhaal 能量的大牧师 Melissan 时，仍将感受到通往神的道路的不可逾越。如此逐步提升的困难和挑战，有效保持了玩家对该系列游戏的兴趣和忠诚。与此同时，制作者利用不断改良的技术，往多个不同的方向进行扩张。

一是《冰风谷》（Icewind Dale）及其资料篇《冬之心》，它们注重策略、淡化情节，让玩家在对抗成群的怪物中体验乐趣，这大概是受了“暗黑破坏神”的影响，不过它更象一个简化版的《博德之门》。

二是《异域惊魂曲》（Planescape: torment），由于异度风景（planescape，另一个奇幻世界）的背景设定接近理论物理的极限思维，因此这部史上最具思想深度的绝世之作只落了个曲高和寡的结局。由制作者在策略性与情节性的这番摇摆中，亦可看出哪个更容易成功吧。

第三，就是朝网络游戏进军的《无冬之夜》（Neverwinter night），如果说前面的作品是制作者循序渐进的发展，那么到了《无冬之夜》，它所蕴涵的设计理念，已经使奇幻 RPG 游戏达到了质的飞跃阶段。

无冬之夜·网络之梦的开始

开发商 BioWare 在《无冬之夜》上的制作时间已进入四个年头。开发商显赫的名头，前作创下的辉煌，加上两次荣获“E3 最佳 RPG”和一次荣获“E3 最佳多人在线游戏”这样的大奖光环，使其和《光晕》、《魔兽争霸 III》一样，位居玩家期待值最高的作品行列。随着上市日期的临近，它的轮廓渐渐清晰化，展现出多项令人心驰神往的新特征。

最初，它被宣传为一款大型多人在线游戏（MMORPG），这很容易令人联想起《永恒的任务》和《网络创世纪》——数以千计的玩家在一个庞大的世界中一同探险。但事实是，《无冬之夜》仅支持 64 人参与到一局游戏中，人数满了后，想加入的玩家可选择另外的游戏服务器加入。这个概念看起来与《暗黑破坏神 II》所提供的联网模式倒很类似，甚至将培养起来的角色的等级、装备等属性储存到网上的服务器的做法也谈不上多少新鲜。那么与众不同的地方在哪儿呢？其独特之处就在于制作者所提供的游戏编辑器和脚本编写器，据称都非常简单易用，便于玩家创造出自己的探险场景或战役关卡——只要你的想象力够丰富而且有足够的耐心！

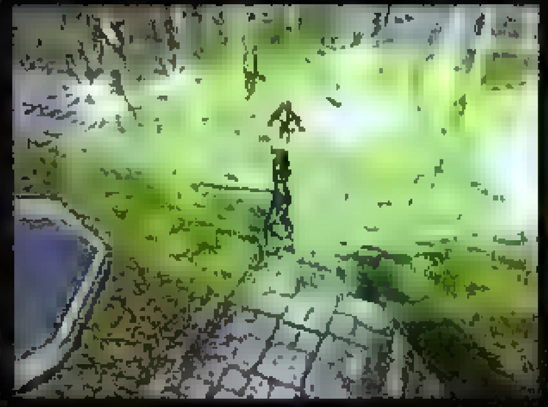
编辑器的威力曾在《雷神之锤 II》、《神话 II》等多部游戏中展示过，它们的确大大丰富了原作的内涵，也延长了作品的生命期。不过那毕竟都是 RTS、FPS 的编辑器，RPG 里出现编辑器倒真是并不很多——虽然最近有增加的趋势，近期的两款 RPG 大作《地牢围攻》和《上古卷轴 III》都带上了编辑器，而最关键的是，《无冬之夜》的编辑器从两个方面圆了玩家进行角色扮演的梦想：一是创造出探险场景或战役关卡的玩家即成为该场景的地下城主（Dungeon Master），可以实时地发展情节、控制怪物、引导参与进来的玩家，是主宰这个小世界一切生杀大权的全能的上帝，而且无需象“笔 & 纸”型龙与地下城游戏那样为繁琐的掷骰子而耗费时间，为规则问题争论不休。二是对于无意于当上帝的普通玩家，在理论上将拥有无限多的场景可供探险，充分锻炼自己所培养起来的角色，并从中获得持久的角色扮演的体验。

在作品的多人游戏性引起广泛关注的同时，其单人模式未免容易遭到忽视。制作者宣称《无冬之夜》的单人战役部分绝对值得去体验，与“博德之门”系列相比，在发展路线的开放性和让玩家融入角色这两方面都有重大突破。游戏的故事发生在被遗忘的国度（Forgotten Realms）的无冬城，一场瘟疫开始在城里肆虐，魔法使用者遭到敌视，玩家响应道义的召唤，去发现治愈瘟疫的方法，进而揭露出隐藏在事件后面的邪恶势力。虽然主线情节引导游戏的进程，告诉你该去哪干什么，不过并不会强迫你马上就去做，你可以先抛开它们，自由地探索整个世界。达到目标的方式也往往不止一种，颇有些类似《辐射》。

玩家在游戏最初所设定的角色类别，将对后面的故事进程产生重大影响，而不只是个纯粹的摆设。比如，如果你的智力属性只有 8，那么对话中的选择项很可能就只有 Yes 或 No；如果你选择的是邪恶的世界观，那么在许多需要做决定的地方，你就只能选择杀掉对方或者替对方去杀一群无

《无冬之夜》快捷操作界面借鉴自《异域惊魂曲》

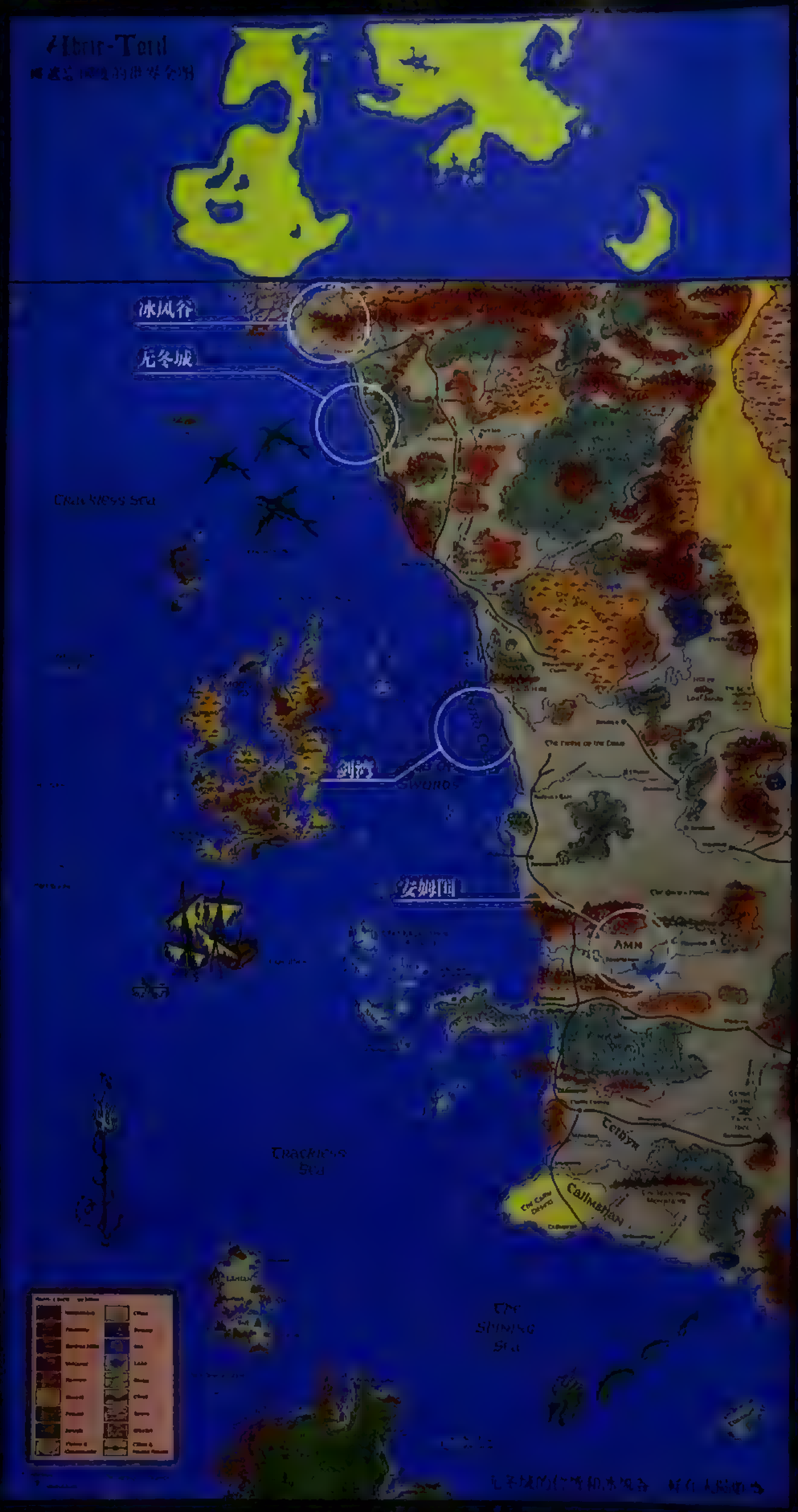
三人相约同行



亮丽的魔法效果

夜晚探索墓地……

对自己施展力量术



事的人之类……达到目的。其实，就……60小时相关时间的单人模式，我们完全可以当作一部由专业人士制作的多人联线场景来看待，它的水平肯定将高于业余玩家所制作的那些场景关卡。

在图形和音乐上，我们根本无需担心什么，BioWare的作品在这两点上一直表现非常优异。为了打造出完美的《无冬之夜》，制作者不仅以强大的引擎使之成为了3D化的RPG，请来了著名的游戏音乐人Jeremy Soule（主要作品有《横扫千军》、《冰风谷》、《哈利·波特与魔法石》）担纲音乐制作。另外，在操作性、龙与地下城第三版规则的完全引用程度等重要方面，制作者也极尽精雕细刻之能事，进行了完美周到的设计，限于篇幅就不详述了。而唯一令人担心的事情，就是因BioWare与Interplay的争执，导致游戏开发进程的放缓。虽然接过发行权的Infogrames宣称作品将于今年夏天上市，但以精良品质为第一目标的BioWare却在自己的声明中有所保留。依笔者之见，如果这部大作不再跨年度跳票，那么它必然成为2002年度最佳RPG王冠的有力争夺者。

[illegible]

在被遗忘国度中，《无冬之夜》的位置和"博德之门"系列一样，都在费朗（Faerun）大陆的西面临海区。"博德之门"在著名的剑湾，《冰风谷》在北面的十湖区，《无冬之夜》单人战役的起始地点——无冬城，就正好夹在它们中间。不过对于参与网上探险的玩家来说，这并不很重要，因为大众创作者几乎100%不会将场景的设计局限于这么一片不算宽广的区域。只要看一眼被遗忘国度的全地图，不难发现它非常类似我们的地球，"剑湾"及"光芒之池"系列所在的菲兰城就分别相当于西欧和地中海北部的文明发源地，而对应的美洲和亚洲大陆，则几乎完全是空白。一个前景不禁隐然浮现：如果我们利用《无冬之夜》所提供的强大创作工具和它那开放式的创作机制，在被遗忘国度的东方创造出符合东方文化品位的传奇，那将是多么令人兴奋的事情呢？■

序·初遇

凝固了血色的残阳中，最后一个兽人倒下了，秃鹫叼着牙齿在红霞边盘旋。旷野里，堆满了尸体，死亡使亚当的子孙和巨兽的烈士们暂时忘记了种族间的仇恨，像家人一样躺在一起。

心跳的强音还在震颤，撞击着无边的黑夜。可天边一闪突然的红光，嘲弄着这独属于我的暗色。

"也许人类正在庆祝吧。"

说这话时，我确信我还活着，和身边垄起的一座座肉质山丘不同。是的，是这样，我还活着，眼前幢幢黑影是已故亲人的幽魂，我又和他们在一起了。

那是母亲的声音。

"早说过，你永远做不了战士。整天都用发呆浪费粮食。"

"发呆是思考的表现，是个哲人呢。"父亲说，似乎他一点也不担心。

"屁哲人，那是人的东西，不要和我的傻儿子混在一起。"然后又给我这个白吃优秀奖得主添满饭，并和我的哥哥们一起咯咯的笑起来。

而现在，他们都死了。

那笑声，渐渐的变成了野兽的哀号，融进了风中在耳畔嘶吼。

"啊，真他妈的痛。"胸前的伤口以及那流着血的心，一起迸裂。把我从幻觉里召唤回来。

回忆？多余，天一亮，我大概就可以见到他们了，死，回归母体一样亲切。但现在感觉像只被放了血的猪。困了。

灵魂正在蒸发。如果兽人也有灵魂的话。

"喂！"

在声音的提示下我睁开眼睛，光和影的交错重叠后，一个用剑指着我鼻子的东西完整地成像在我的瞳上——武装得象金属罐头般的可怜人类。

我仰望天空，笑了一下，闭上眼，等待着永世的回归。

嚓。

割肉的声音不是这样吧？我睁开眼，那把粘着我鼻屎的剑已插回鞘里。我皱了下眉。

"想吃我吗？"那是女人的声音，听起来象对待废物。

1/4秒后，我一个鲤鱼打挺，卡住她的脖子。

"迟钝啊。"铁壳子发出闷声。

我看了下自己的伤口，躺倒，喷血，哗啦啦啦。

（回去吧，我在家乡等你）

梦·天使

杀声，女人的哭声？惨叫……黑暗。

（我在哪？）

"哼……难道天使也成了人类的走狗了么？"

（父亲?!）

"舌头如以前一样强壮嘛，老头。不，大贤者先生。"

（渐渐亮了，影子是六翼的形状——天使？）

"是你？……令尊知道你这在做什么事情吗？

（他们，这，好像是我家，嗯，血水？母亲！）

"别吓唬我，老东西，等那个老家伙知道这一切，我已经是正宗的天神了！"

"可怜的人类……还不知道谁被谁利用呢。"

（父亲……是谁干的，是这个家伙吗？）

"哈，你知道的太多了！"

"你的智商超过零的话，就别问我要了。'青妖'不在我这，你永远也找不到的。"

（父亲……你可以听得到吧？回答我啊……）

"噢，密宝我已经拿到了，看，上面还有某人的血呢……"

"卑鄙怯懦的凶手！我不会为你唤出风神剑的……"

"哈哈哈，你真的老了，只要把四个都弄到，我便无敌了。我现在来嘛，只是打个招呼罢了……老家伙，你没用了。"

（不，停手！……父亲！）

"求求你，不要……末日封印……"

（父亲——）

黑暗。

不，让我杀了他，杀了他。

黑暗，又是黑暗。刚才是什么。幻觉吗？还是，回忆？不，我只记得，房子，家，烧了。

"他们都死了，你也会的。"

冒险之王 KING OF ADVENTURE

女孩·谜

“啊”我捂着头，眼前一亮。

“是梦吗？可是那个声音……”

“喂，把你包成火腿，并拿到这里真难啊。”

我发现胸口被包扎了，自己坐在草里，没有尸体。一个人类样子的女孩坐在不远处，发丝是红色的，不认识。

但我记得她身边的盔甲和头盔。

“你就是刚才用剑挖我鼻屎的那只罐头呀？”

“该被诅咒的舌头……如果没有我这个美女，你已经被老鼠咬成起司了。”

“美女？”我假装兴奋地看了下四周。

“是指我吗？”

一声惨叫，我的伤口又裂开了。那我觉得伤口比以前小了很多。

“喂，不说笑了。我叫雅，你呢，大家伙？”

“安。”

“哇！安！兽人也有这么好听的名字呀！”

“继续叫我‘喂’好了。”我向她伸出食指。

“不要嚣张，我可没答应过，就你后就不杀你了，我可以把你养肥再吃掉嘛。”

“虐待狂。”我望着这个吓唬我的女人小声嘟囔，发现她的眼睛也是红色的。

“你刚才对我说什么？”她微笑着用红色的眸子看着我。

“没，没有，没有，没有。”

在我把头摇晕了之后，她又笑了起来。

象铃声。

给父亲打工的女子·旅行

我看着雅的盔甲。

“你好像不是十字军。”

“不是。怎么了？”

“那你怎么一个人穿成这样到处跑？而且这盔甲看起来怪怪的。”我用手指戳了戳她盔甲的胸口部分。

狠狠一拳把我的脑袋砸进土里。“盔甲？是我老爸叫我穿的。我那个可爱的老爸说，人世凶险。”

我费事的点了点头，可又想，谁会比她凶险啊。

“你到底要去干什么，放了我之后。”我栽进土里的头说。

“我们家老爷子叫我去找几样东西，可悲啊，本小姐这种清纯可爱，冰雪聪明的姿色居然要做这样的琐事。”

“ ”

“你呢？说说吧。”雅等我吐完，递上块布。

“例如你的家人。”她看我半天不吭气，说。

“屠杀，他们都在人类的屠杀中死了。”

“对不起……”风从我们之间吹过。

“我恨人类，但是，我认为这与你无关。”

很长的沉默。

“唔，安，和我离开这吧。”

“去哪？”

“龙城。”

“龙城？”

“龙城！”

“邀请？”

“不，抢东西。”

“哇……奶奶，你有没有搞错，那可是金龙王的老巢耶。”我的嘴第一次大过了我的饭碗。

“黄的大蜥蜴那么可怕吗？”

“相同的大蜥蜴那里大约有两三百只。”我说这话时已经认定了一个问题——雅是生物白痴！

“我虽然有收集大宠物的喜好，但有时会处理掉不知报恩的东西哦。”雅把手背到背后，两眼翻白望着天空。

“怕你了。为什么要我跟你走。”我露出自尊被严重伤害的表情。

“需要理由吗？”

“给个理由吧。”

“你，很有趣。”我发现她拿出了个宠物项圈。

家·唯一的遗物

“嗯——疯子。”我把手指都放在嘴里。

“跟我走啦？我的新宠。”

“去龙城要路过妖精森林，那里的精灵都讨厌人类。”我摆弄着颈上的新饰品。带刺的。

“所以呢？”红发被撩起。

“即使我们想去龙城当烤肉，经过森林后也无法变成整块的猪排了。”

“所以呢？”她笑的非常可爱。还拉着项圈上的链子。

“白痴，我这辈子只有当菜的命了。”我盯着她的红眸子，里面闪动着自信。这不是个性美，就是怪胎的表现。我想雅一定是卵生的怪物。

“那走吧。顺便回家看一看。”我说。

“你还有亲人吗？”

“不，去扫墓。”

在风之湖。

“这是我的家，兽人的村庄。”我指着谷中大片的焦土。

“……”

“只是风的味道还在……我们走吧。”我转过身。但雅却拽着我的衣角。

“你看，那有件披风，黑色的。”很小的声音。

雅指着远处，我顺着望去，有块大石头。石头上压着的——父亲的披风?!

“我去拿吧。”她的声音有些怯弱。

“不，我去吧。”

我慢慢的走去，拿起，披上。

“是你的吗?”等我回来，雅问。

“不，但是……算了，那不重要了。”

那只讨厌的秃鹫，又在天空盘旋。

“走吧。”我扬起头，心中诅咒着那只鸟。

“唔……对不起……”风掀起了雅的红发。

“我没事。谢谢。真的。”我是笑着对雅说的。

精灵的老者·英雄

“也许达也大叔还认得我吧。”

“妖精森林的贤者达也吗？据说那个矮人老头是妖精森林实际上的老大，这么说可以通过走后门而轻松穿过了，是吧?!!! ”

“啊……”我要爆头了，明明坐在人家肩上，嘴巴就对着我的耳朵，却这么大声音，这个死女人。

森林入口

前些日子，人类从这猎走了几十只独角兽，企图进行驯化以达到战养战的目的，达也大叔虽是和平主义者，但如今不会轻易放过人类了。小心一点为好。我取下披风，把雅包在里面，走入森林。

妖精森林是隔避了荒蛮时代血雨腥风的净土，安详神秘的浓绿介质，元素的法则在这里以神的意志运行着。幼时我随父亲曾暂居这里，并且老爸同达也大叔是好友。老爸经常说达也叔叔是管理和占卜的天才。达也叔叔也时常称赞父亲是兽人族中最具智慧的。

飞掠而过的凤凰，搅动了树叶有节奏的沙沙声，血腥味都没有了，奇怪，雅在这里，怎么会没味呢？这时我才回过神来，想了挟在左腋下的雅。

“没死吧？”

“托你不洗澡的福，不远了。”

“忍耐，马上就到出口了。”

我正说着，惊奇的发现出口前被一堆什么玩意挡着，我心中慌了，那是十名矮人狂战士。如果只有我，这些小厮轻松摆平，可是还有雅。啊，这个累赘东西难免不受伤。等等，为什么要为这个女人操心，完了，智商又下降了。

正当我歪头想以上所以然时，对方有个矮人把巨斧往地上一竖，先开话了。

“安，见到童年玩伴不打声招呼？”

我认出这是达也的儿子，贤。

有些麻烦了，我企图说声你好，就闪人。

可是，贤从容地说了一句“是老爸有请。跟我来！”

倒霉，这儿的规矩是管杀不管埋。

贤非常客气的“请”我到了达也老大那里，我再次见到了这个传说中可怕的老头，他衰老的容貌使我稍稍轻松，蓬松的胡子，浑浊的双眼流露出慈祥的光。

“把客人放下吧，我的孩子。”苍老的声音从地平线传来，在神圣的大殿里回响。

“开拓荒原的勇士，兽人族的骄傲，尊敬的达也大叔，安来拜访你了，这是我给你带来的礼物。”

“龙翔闪——！谁是你的礼物！卫兵把尸体拖出去，我来自我介绍一下。我叫雅。”披风里的家伙出现了“来自日出之城。”

未来·预言

“等一等，我还没死呢。”我挣扎着从担架上坐起来，刚才雅一记龙翔闪几乎要了我的命，她却一付若无其事的表情，整理着自己的秀发。

“人！”贤几乎狂暴，巨斧攻击，朝着雅冲去。

“退下”那是达也大叔的声音，贤的攻击嘎然而止，巨斧却由于惯性朝预定目标飞去，在空中划出了一道美丽的弧线。

“当”的一声巨斧和一个庞大的身体一起落地，不用猜了，那是我英勇的一挡。奇怪没有流血！幸好是斧背，我欣慰的再次昏倒。

昏迷中，自我的意识如涓涓细流，逐渐汇集，俄尔澎湃。我感到了体内有能量在流动，我再次睁开眼时，一座镀金的雕像正按住我的头。那红宝石般的眸子，是雅。当光芒散去，我的痛感也消失了。只是隐约听见那奇怪的咒语。

“孩子们跟我来，跟我来，命运之轮正在转动。”达也老头飘在半空中活像个白线团。

我把雅放在肩头，跟着达也叔叔进入了一间秘室中，当石门关闭之后，我就感觉不到外面世界的任何气息。

“呜哇，风之精，火之精灵，燃烧吧！蜡烛。”达也叔叔歇斯底里的一声，我的头发都竖起来了，点燃的蜡烛摇动着的火苗正在炫耀着老家伙的魔法。

“首先，我知道你们要去向金龙王借一样东西。并打算去屠龙或被龙屠。”

“远古元素密室之一……”雅也是轻轻的说。

老人点一点头，然后看着我“安，你也看到了，你的同伴不是普通的人类。她刚刚的咒语比龙族的魔法还要古老。”

我看了一眼雅，面无表情，达也默默地等着我的答复，可我却无所适从。“我们继续……”他掀开小桌上的黑布，桌子上的五星魔法阵里分别有六张牌，五张已翻开，一张朝下。

我非常惊异于魔法阵上的牌，因为第一张是“死神”，第二张居然是“世界”

“我们的世界将会有大的变支，也许比以往更为激烈。”

“战争吗？”我终于觉悟了。

“不止如此，元素已经混乱，人动摇了自然，整个自然正在崩溃。”雅说了一句令我十分迷惑的话。

“我很高兴，看来我不用多说了，我来完成我最后的使命吧。”达也将手划过剩下三张摊开的牌，那是“女皇”，“命运之轮”和“愚者”。最后，他将第六张牌拿起交给雅。

“和我相比，你只是个小女孩。但是，未来已在你手中，你必须按命运完成你的传承。”老人停了一会儿，又说：“把这张牌交给金龙王，她会你们想要的东西，我只能做这些了，路很长！”

“安，你也去吧，拿着我的族徽，贤不会再为难你了，可能的话，带他一起走吧！”我照吩咐做了。

“小姐，请靠近些，我还有话请照顾好他，麻烦您了。大天使阁下。”

解答·尾

几年后，我们经历了很多，也改变了很多，但是还是活着，成为传说，等着被人们遗忘。

突然，已身为族长的贤派信使来，说达也叔叔去世了，我们便回到妖精森林缅怀这伟大的贤者。

我和雅坐在森林旁的大草原上，风很大。

雅突然问到：“见到我之前，你认为天使是什么呢？”

“长着翅膀的大猩猩。”

雅鼓起了嘴，似乎还是想要我称赞她美丽。

“见到我之后呢？”

“长着鸭子翅膀的红毛猴子。”

就这样，世上又多了一个敢给英雄爆头的人。■

大作批評

第四期

文 /HAPI11

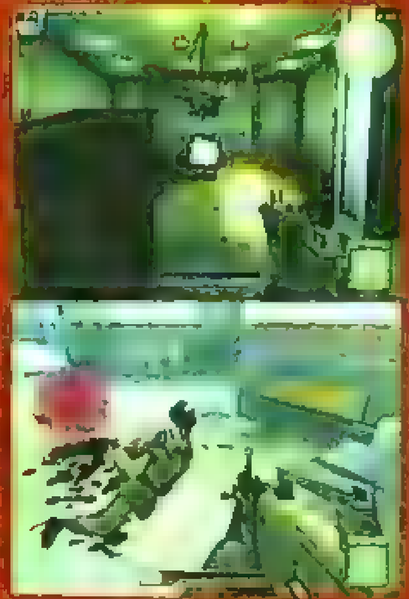
[illegible]

……我们发现了它们之间[illegible]……[illegible]……相比之下《[illegible]》[illegible]……[illegible]是个注重[illegible]……[illegible]……[illegible]了[illegible]社会问题……[illegible]

如果我们[illegible]……这些游戏本身，[illegible]……[illegible]……作品中蕴涵的暴力倾向……[illegible]

《命运战士II：双重螺旋》

作为一个万众期待的大作，理应[illegible]制作得更完善一些，然而游戏的开[illegible]画面[illegible]水平之低劣令人惊讶，仿佛一[illegible]的门[illegible]不堪，不由得使玩家担心游戏内的画面。幸好游戏画面还没有辱没其前作的知名度，但尽管有吹毛求疵的嫌疑，还是要给它挑挑刺。游戏中有不少雨天的场景，雨丝如直线般往下在地面溅起圆圈涟漪，可惜产生的地点有些莫名其妙，下到雨的地方并没有涟漪，相反有的地方没有雨点竟然会有涟漪，甚至有些雨点还没有落到地面上就在离地面一公分处出现了效果。有些汽车看上去四四方方，似乎是直接把3D模型放到了游戏中，而没有经过任何修饰和优化。水面的效果很一般，完全可以做得更好，对如今的开发技术水平而言并非难事。有一个很奇怪的现象，游戏画面会随着游戏的进程而不断改善，第一关和后几关的画面水平不在同一等级上面，而游戏后期的每一个任务的画面都超越了当今3D游戏的平均水平。似乎开发者有意要吓跑那些凑热闹的玩家，而只有真正喜爱这个游戏的玩家才能领略到游戏的精彩之处。音效部分找不出任何瑕疵，但也没有什么惊艳的地方，背景音乐略显单调平淡。拙劣的人工智能是削弱游戏性的最大因素，举例来说，当玩家踏上一个金属楼梯从敌人的背后用刀劈砍时，发出的脚步声居然不会引起敌人的任何注意，即便他察觉了转身射击也是漫无目标的，敌人的反应迟钝，造成了敌我力量的不平衡。通常当玩家突然暴露在敌人面前时，他们的反应时间超过1.2秒，而熟练的玩家仅需0.4秒就足以2次击中敌人头部了。虽然2代相比1代已经有了质的飞跃，但依然还有需要改进和完善的地方。



《星球大战之杰迪武士II：被逐的杰迪》

和所有官方授权的游戏一样，《杰迪武士II》的背景音乐采用了星战影片的原声音乐，但是使用上面缺乏针对性，没有对营造场景的气氛产生突出作用，给人以杂乱无章的感觉。对于3D射击游戏，3D音效的方位感是十分重要的，可惜游戏中的3D音效选择只有是否开启EAX效果，根本没有A3D或D3D的选项，或许Lucasarts以后得在游戏中搭载支持的声卡了。虽然是个动作游戏，游戏中的谜题还是很多，除了一些基本的谜宫、移动箱子、普通跳跃、按动机关等等谜题以外，有些谜题显得难度偏大或者荒谬可笑。某些谜题的答案就摆在玩家的眼前，但缺少必要的提示，玩家死盯着一个小时竟然就是熟视无睹，等到翻然醒悟后恨不得去自杀。在战斗方面，敌我水平的不平衡也很明显，敌人能够轻而易举地在飘浮于深渊上空的平台上跳跃自如，如履平地，换了玩家就只能频繁读取存档了。激光剑的控制方式也需要改进，每次启动时都有个预热过程，真实感是有了，可使用起来很不方便。激光剑的控制会受到玩家移动方向的影响，当玩家转向右边时，激光剑却挥向了反方向。如放弃奔跑使用步行，情况会稍稍好一些，然而游戏中很多场景是在山崖、峡谷、深渊、裂缝边缘，这种不协调很有可能就是玩家的第二杀手。

《侠盗猎车III》

作为一款从PS2上移植过来的游戏，虽然游戏中拥有许多特色，但由于PS2的芯片核心与PC的不同，导致要在PC上表现出PS2上的那种效果是非常困难的。原本期待的华丽画面变成了昏暗的样子，原本打算驾车狂飙一番的玩家，却在游戏中体会到了老牛拉破车的无奈。虽然官方标称的最小系统配置是PII450加16M显存的显卡，但实际上即使有800以上的处理器和32M显存的显卡也难保游戏的流畅性，在切换一些特殊视角模式或者用Radio Station读取音乐的时候，画面也会不可避免地出现延迟、停顿现象。游戏的兼容性也存在问题，尤其是对于WinXP系统和某些最新推出的显卡，会发生无法正常启动游戏的情况。如果熟悉前作的玩家，很快就会发现，游戏和以前几乎没有任何改变，除了2D改成了全3D，连任务都差不多，偷车、狂奔、撞人、射击——开发者缺乏进取精神还表现在游戏模式上，赛车游戏已经逐渐发展成为对战类游戏，但是这个充满了动作性的赛车游戏却没有加入多人游戏模式，不能不说是一大遗憾。■

千

攻击力有影响，昼夜对敌我视野有影响　　等等。在前期资料中，我曾经看到过游戏中的“风向”设计，据说逆风和顺风对玩家的行动力和招式施展会有不同影响。不过拿到正式版本后，发现这个很有想法的创意不知因为什么被去掉了，或许我们只有期待在将来的加强版本中看见它了。

人物造型采用了欧美游戏流行的“纸娃娃”系统，也就是说角色更换装备时游戏中的样子会相应随之改变。人物设计与整体场景风格比较统一，可以说是融为一体，人在画中。此外，敌人也是“品种繁多”，我尤其喜欢那个高高壮壮的猿人朱厌——那是一种取自《山海经》中记载的大怪物。不过，写实的人物美术风格也有一个缺陷，那就是人物的战斗动作相当难做，所以相对少了一些，看起来有些生硬。相对的，妖魔鬼怪们的表现就好多了，果然是“画鬼容易画马难”啊！

剧本情节：主线支线并重

《秦殇》的主线情节大家可能都已经有所了解，我就不再赘言了。不过我觉得它的设计思想很有意思，可以拿出来讨论一番。首先，《秦殇》的情节设计有别于绝大部分国产RPG，放弃了牵着玩家鼻子走的老式单线设计；其次，它又并非全面的开放所有地图，而是采用了渐次开放场景的方式。就是说，当主线情节进展到一定程度，玩家所能访问的地域也将逐步扩大，所有去过的地方随时可以往返。这大概可以被称为“半开放”的情节发展方式吧！我觉得这个折中的方式其实十分适合国内制作组的实际能力，如果采用全开放设计，那么受实力限制，很可能会顾此失彼。玩家从大名鼎鼎的《奥秘》中玩出400多个Bug，据说都是全开放惹的祸。

和“博德之门”一样，《秦殇》在情节设计上加大了支线情节的比重，多达上百个大大小小的支线情节分布在全国各地，而且玩家完成支线任务的方式也是多种多样，不同的完成手段得到的奖励也不相同，有一些大型的支线任务甚至有可能影响最终的结局。有一个游戏情节给我留下了深刻的印象：我在路经某地被诬陷为杀人凶手，为了洗清冤屈，我必须自己调查这个案件，走街串巷四处了解蛛丝马迹，积攒破案的线索，最后案情的真相令我大吃一惊，原来一切远不是想象中简单……当然，具体是什么在下在此就不废话了，免得还没有玩到这里的朋友看了以后丧失乐趣。

此外，还有一个值得提一提之处，就是游戏主角扶苏的爱情经历很少被涉及，这在国内游戏中倒是很罕见。我认为是一个仁者见仁、智者见智的问题，喜欢与不喜欢的人都有，倒是不必深究，毕竟爱情不是味精，什么菜都要来上一点。不过，游戏中玩家还是可以以第三人称的角度经历很多其他人的爱情经历，倒也别有一番感悟。

在游戏后期，故事情节略显单薄，战斗比重增加。好像所有的RPG都有这个毛病，大家都急着去打大BOSS。不过即使是这样，我粗粗估算了一下，如果没有攻略指引的话，在正常难度下玩完整个游戏也可能需要100个小时以上的时间！

日志任务系统是我非常喜欢的一个设计。你可以随时查阅到自己游历世界的种种经历，以及自己尚未完成的任务有哪些，同时还有相关的完成方法提示，特殊的地名人名都用彩色字体显示，一目了然，不至于被庞大的主线故事与多样的支线任务弄昏头。

战斗方式：暗黑加博德

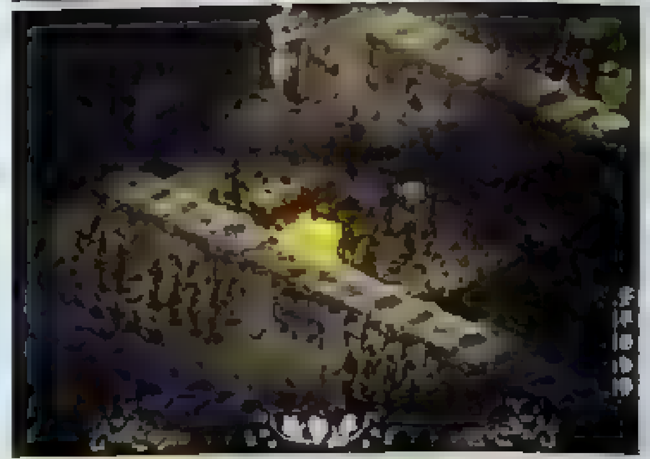
说到《秦殇》战斗系统，第一眼看上去，大多数玩家可能会以为这是一款类似“暗黑破坏神”的游戏。实际上，这只说对了一半。虽然都是注重即时战斗的ARPG，但是与Diablo不同，《秦殇》更侧重于战略战术的运用。这是因为《秦殇》不像Diablo那样单枪匹马的游戏，在途中，会有很多英雄可以加入扶苏的队伍，你最多可以组建一支五人的小队，所以战斗中更加强调的是队伍中的人员调配，战术组合与临阵指挥。

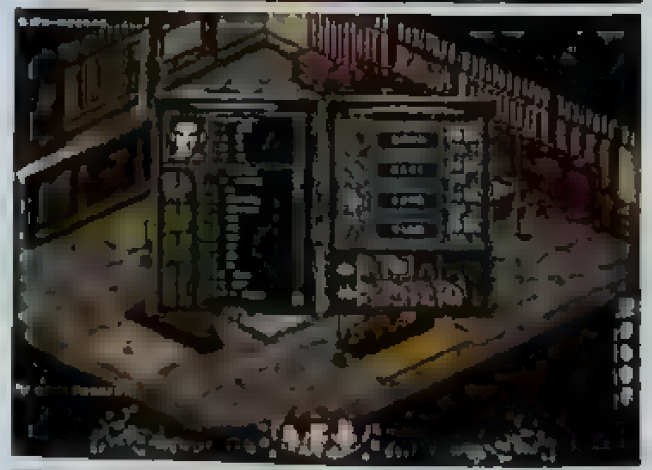
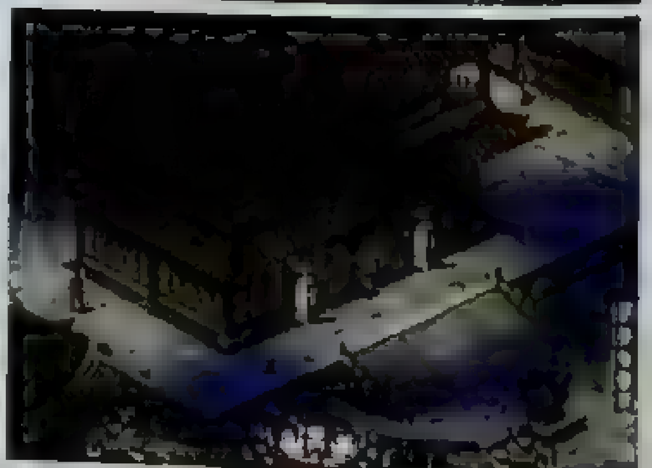
所以说，《秦殇》的战斗有50%的成分与“博德之门”相似。但“博德之门”由于受到AD&D规则的严格限制，初期人物的生命值都非常有限，显得很为脆弱，所以在战斗中玩家需要不断地暂停游戏，以便部署下一步的战术。不少玩家指责这样使游戏流畅性被破坏，但几乎所有玩家又都认为这种游戏方式可以让玩家在成功运用战术获取战斗胜利中得到乐趣，所以这是一个相对矛盾的设计。《秦殇》中也运用了类似设计，玩家可以通过暂停调配战术，但由于游戏中队员的生命值相对较高，所以一般如果不是BOSS级的敌人，大家应该无须经常暂停就可以操作自如。

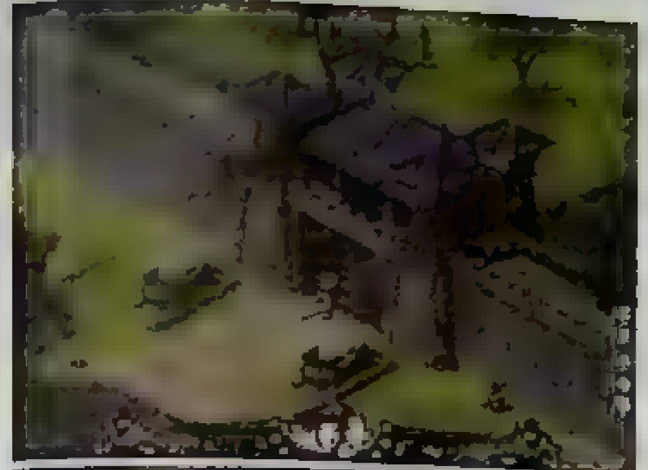
因为战斗部分是《秦殇》一个重头戏，所以很多子系统的设计都是围绕着它进行的。首先是人物属性，五种类型不同的英雄所具有的能力也各不相同，各自拥有自己独立系别的武器以及法术技能，他们之间的相互配合可以使战斗力得以倍增。升级时自主分配点数可以让玩家体会养成的乐趣，六项基本属性对于不同类型的英雄有着不同的意义，所以升级时肯定需要有所侧重。敌人属性设计上有一个极为重要的属性——五行属性，根据中国古代五行的相生相克理论演化而来。制作者显然并不想将这一理论挖掘过深以致初级玩家不易理解，所以相克理论被主要是运用在对敌作战上，根据敌人的五行属性选取克制其的武器与技能，在战斗中非常实用，也是一个关键战术，其中的乐趣只用这样简单描述很难说清，大家日后有机会自己琢磨吧！

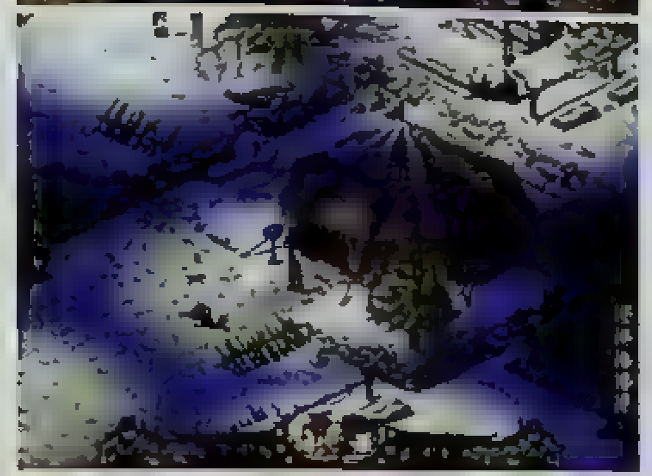
英雄的技能设计也非常精彩，我尤其喜欢刺客与巫师（或许她们都是女性的原因吧　P），刺客不但擅长远程攻击，而且布放陷阱机关在一些战斗过程中往往能扭转战局。巫师的法术相当诡异，而且威力十足，被蛊术诅咒的敌人就变成游侠和力士鱼肉的对象。当然，其他英雄也非等闲之辈，游侠的机动能力十分突出，而力士强健体魄加上独特的召唤技能也不容忽视，术士的辅助法术更能为队伍提供强大后盾。不过在技能方面，我发现前期的技能威力有些偏低，所以我对后期技能非常钟爱。

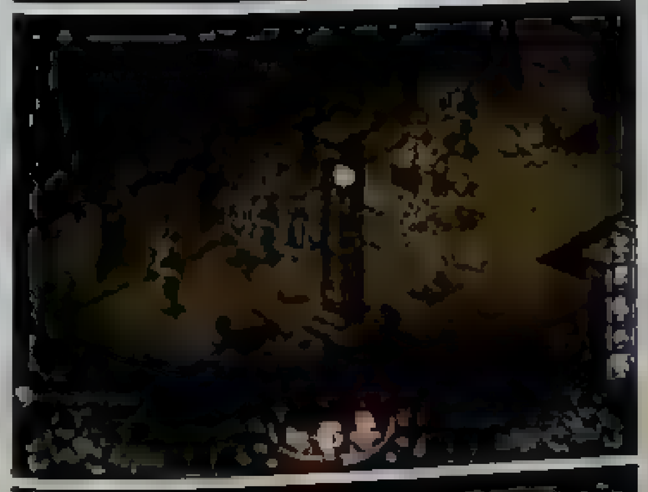
战斗中最重要的就是战术的调整，不同的队伍组成会衍生出不同的打法，原则上良好的战前准备，战斗中即时有效的战术运用将会使玩家得到很大的乐趣。为了满足好战的玩家，游戏设计了随机战场的概念，玩家穿梭场景时有可能会进入随机战场，只有杀戮，大家就不用客气了。不过，有战斗系统中有些遗憾，就是游戏对组队功能没有进一步加强，所以对于快捷键使用不够灵活的玩家可能只有通过空格键暂停游戏才能很好的控制战局。另外快捷方式的功能要是再强大一些就更好了，比如施放补血的法术可以直接点击目标人物头像等等。









道具系统：寻宝加打造

《秦殇》的道具系统也主要是为战斗系统服务，但从游戏性上，它又有其自身的独立性，所有在此单独说说。在道具属性方面，我感觉《秦殇》是受了Diablo的启发——道具的属性是随机生成的，你很难在游戏中找到一模一样的两件道具，有时候，低级的武器碰巧生成出高级属性的话，有可能在游戏前期让你受益匪浅。当然，如果仅仅从Diablo中模仿借鉴，那么不过是新瓶装旧酒，意思不大，所以《秦殇》的道具系统增加了三个非常出色的辅助设计

第一就是把五行相生概念的引入，在武器和防具上加上了隐藏属性，它的激活需要通过五行相生实现，比如左右手武器的隐藏属性是通过左右手戒指相生出来，而头盔与甲的隐藏属性是由项链与腰带相生。不要小看这个设计，要知道隐藏属性都是最强级别的属性，如果被相生出来，将会使武器的能力得到极大的提升！当然，含有隐藏属性的武器并不是很容易找到，但这更能让那些有收集癖好的玩家乐此不彼。

第二个辅助设计是武器道具的打造，在游戏中玩家可以找到五种类型的原材料，通过打造可以做成自己想要的武器防具，要知道，如果打造等级足够高而原材料又非常好，打造出来的道具将足可以媲美顶级装备。而且打造道具可以通过主材料的选择控制成品的五行属性，这就是说你可以结合道具相生来打造有针对性的道具！这一点相信将来大家玩的时候，会有非常多的心得。

第三个辅助设计是道具镶嵌，武器和防具都可以镶嵌宝石，宝石的镶嵌可以提高武器的能力，但更重要的一点是，镶嵌宝石可以使你的武器具备独有的五行伤害力，通过五行相克，从而使你的武器更加有针对性的对付指定的敌人。和Diablo不同，《秦殇》中镶嵌的宝石是可以取下来的，武器还是会保留原有属性，不过宝石就损坏不可再用，但这样玩家就不会吝惜镶嵌低级宝石，从而使低级宝石也可以物尽其用。

《秦殇》道具系统最大的毛病在于道具不是像Diablo那样采用前缀后缀来定义名称，就导致玩家无法从地面道具的名称就直接分辩道具好坏。另外，武器道具买卖时的计算方法有些特殊，如果玩家仅仅从价格上判断物品好坏可能就要吃大亏了，所以警告玩家认真看好道具属性，切莫买椟还珠。

网络作战：中国自己的战网

最后再来看一看《秦殇》的网络部分，在这一点上它又一次走在了国产游戏的前面，这是我看到的第一款支持网络的国产RPG游戏，而且游戏不仅提供了局域网互联功能，还可以让正版玩家登陆免费的官方Internet战网进行游戏——这可是中国自己的战网啊！

网络版的任务与单机版也不相同，主要是以战斗为主，而且一些单机版没有的顶级道具也将出现，从我目前网络测试的情况看，网络版还是比较稳定，虽然可能还无法与欧美大作相提并论，但也已经具备了基本的可玩性。■

PLAYMARK

图像表现 ■■■■□　创意 ■■■■
音乐音效 ■■■■　故事线 ■■■■□
操控 ■■■■

游戏名称：Qin Prince

出品公司：目标软件	3D声效卡：不支持
国内发行：第三波	多人游戏：支持
发行版本：中文版2CD/WinALL	控制方式：键盘、鼠标
游戏类型：角色扮演[RPG]	出品日期：2002.7
3D加速卡：D3D、软件3D	官方网站：www.object.com.cn

最低配置：PII266/64MB、2MB显存、4速光驱、1GB硬盘
优点：用欧美游戏风格诠释中国历史的大手笔制作，在诸多方面的表现已经接近国外大作水准。
缺点：片头动画略显简单，一些细节的操控不很方便。

梦回秦朝
秦殇主题征文活动

中国游戏业进军国际市场的年度巨作《秦殇》于2002年7月全面上市。为回馈玩家的厚爱，《家用电脑与游戏》杂志社与《秦殇》中国大陆地区总代理第三波软件（北京）有限公司特举行“梦回秦朝——秦殇主题征文”活动。

活动时间
2002年7月1日至7月31日

文章要求
1、2000字以上
2、文章须以游戏《秦殇》为蓝本
3、文章形式为小说或散文。

奖项设置
一等奖：一名，独得索尼PS2游戏机一台
二等奖：三名，各得摩托罗拉T190手机一部
三等奖：五名，各得任天堂GBA掌上游戏机一只。

参加方法
请在活动时间内将稿件作为E-Mail的附件发送到下列地址
fcgm@fcgm.com.cn
或者邮寄到
100037北京813信箱《家用电脑与游戏》编辑部

注意事项
1、投稿者请在E-Mail标题或者信封背面中注明“秦殇主题征文”字样。
2、邮寄投稿时间以寄出邮戳为准。
3、写明姓名、地址、邮政编码、电话等资料，方便我们联络您。
4、已在公开报刊上发表的文章不在接受评选范围之列。
5、获奖者名单将刊登在2002年8月的《家用电脑与游戏》上，优秀文章将在《家用电脑与游戏》杂志和网站上陆续刊登。
6、活动最终解释权归第三波软件（北京）有限公司和《家用电脑与游戏》杂志社。

丁丁历险记》是比利时漫画大师埃尔热倾其毕生精力编绘的大型漫画丛书，迄今为止尚没有一部同类作品能在艺术性和影响力上与这部作品相提并论。正是因为看到漫画广泛的市场前景，著名的游戏公司 Infogrames 决定将《丁丁历险记》改编成游戏，让全世界的丁丁迷感受一下与丁丁一起冒险的乐趣。

作为一款带有强烈漫画风格的 3D 冒险游戏，《丁丁历险记》(Tin Tin Destination Adventure)的控制非常简单，玩家很容易上手。画面的风格忠实再现了埃尔热的原著，使整个游戏看上去更象是一部动画片，玩家可以在欣赏这部作品的同时融入其中，而这又是动画片所无法比拟的。游戏选取了《714 班机》(Flight 714)、《黑金之国》(Land of Black Gold)等几部脍炙人口的作品，并以丁丁回忆的方式将这些作品融为一体。

游戏根据作品的不同分成五个部分，每部分又由 4-5 个小关卡组成，其中包括一个奖励关卡。每部分的最后由一个 Boss 级的人物把守，这家伙通常只有一个致命的弱点，只有找到并打击这个弱点你才有可能最终战胜他。除了 Boss 以外，游戏中你还会遇到其他不同类型的敌人。鳄鱼、狼、乌鸦都会对你的生命构成威胁；甚至一些没有生命的物体，如锄头、鞭炮等也会给你制造诸多的麻烦，当然更令人头痛的还是一些人类敌人，他们是最危险的。

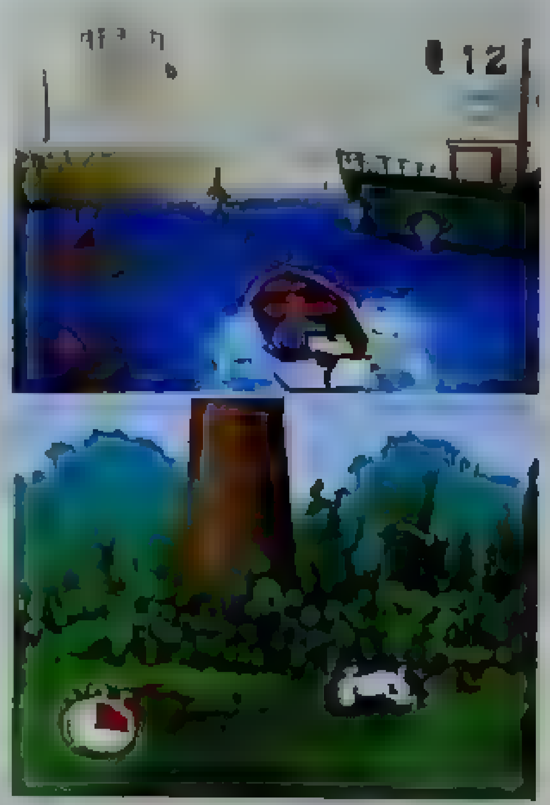
尽管前途危机四伏，但勇敢的丁丁是不会轻易言败的，他同样拥有对付这些敌人的有效手段，双拳、闪光灯甚至威力强大的瓶子炸弹。至于游戏中的陷阱障碍，丁丁则只有依靠灵活的身手避开它们了。要做到这一切并不容易，特别是面对连续的陷阱，你必须通过一系列的组合动作才能顺利通过。游戏中的动作设计显得轻盈流畅，但做起来却绝对需要一个反应敏捷的大脑和一双灵巧的手。

除了需要完成一些高难度动作以外，游戏中还会出现一些考验玩家智力的谜题。但应该说这本是一部轻松的游戏，制作者提供了另一种方式让玩家体验到游戏的乐趣——收集奖励符号。只有收集到足够的奖励符号，你才能进入游戏的奖励关卡，这些关卡的主角是小狗白雪，控制白雪冒险会给你带来一种新的感受。

丁丁除了会做一些高难度动作以外，还会驾驶汽车、坦克、飞机、气艇和潜艇。通常这样的关卡只是要求你控制这些装置避开不同的障碍。为了照顾不同层次的玩家，游戏提供了两种不同的难度模式，在简单模式下，玩家的生命值被锁定，所以敌人的攻击可以忽略，不过陷阱和障碍还是回避不了的。另外游戏无法随时存盘，任何一点小的失误都会让你前功尽弃。

Infogrames 是一个对丁丁情有独钟的公司，他们早在上世纪 90 年代就在超任上推出了《神秘的雪人》(又叫《丁丁在西藏》)，并移植到 PC 上，受到玩家很高的评价，现在 Infogrames 希望通过《丁丁历险记》的发行，掀起一轮新的丁丁热潮。■

(文 / 哇哈哈)



沙丘外传(Frank Herbert's Dune)是 Cryo 公司于 2001 年底制作发行的一款动作冒险游戏，作为"沙丘"系列中一款独具特色的产品，这是根据著名科幻小说所拍摄的电影改编的动作冒险游戏。

在遥远的 10191 年，阿特拉斯和哈克尼家族成为行星"阿拉克斯"(Arrakis)这颗贫瘠的沙漠星球最著名的两大家族。这时宇宙各地都遍布着人类的身影，人们需要生存，于是不得不寻找能够让自己活下去的地方，哪怕那里就像地狱一样遍地黄沙，但只要那里有"香料"——这种维持人们所有生活和能源的矿产，就能让"人"这种生物继续存在于宇宙之中。

为了争夺赖以生存的"香料"，两大家族展开了旷日持久的残酷战争……卑鄙的哈肯尼男爵在其哈克尼家族国王的帮助下谋杀了与其对立的阿特拉斯家族的国王杜克，杜克的儿子保罗和爱人杰希卡在叛乱中幸免遇难，他们逃到了偏远的地区。保罗发誓要为父报仇，并开始了他的复仇计划…

在沙漠中，水就是生命！游戏中的主角保罗在执行大多数任务时，身上除了武器之外还要带上些水(相当于魔法值)，因为那是至关重要的。得到水的方法有两种，一种是通过寻找补充水的道具获取。另外，你可以使用一种特殊的武器"KRY"，这种武器打击敌人之后不但能使其丧失战斗能力，还可以让他身上的水归为己有。

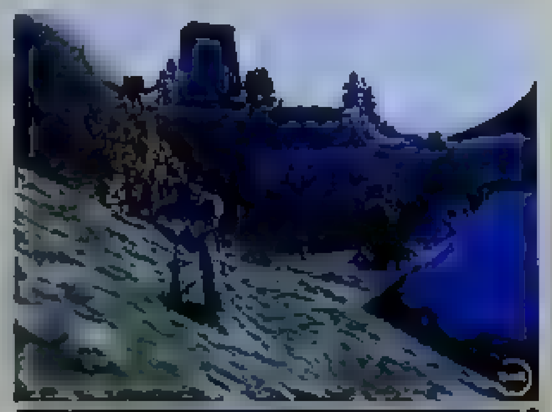
随着游戏的进行，保罗将学会不同的技能，其中声音技能将在自己最危险的时候让敌人静止不动 5 秒钟，之后敌人会完全忘记你的存在，这个技能可以帮助你顺利地逃跑。当然，你也可以结合"KRY"来使用这个技能，这将让敌人感到恐惧，随后你就可以轻松将其打倒并得到他们身上的水，注意"KRY"往往可以从军火库中得到 · 除了"KRY"以外，保罗可以使用全部的有毒武器，这些武器具有一击毙命的功效。当然敌人的激光枪也不是吃素的，如果你没有防护罩保护还是谨慎为妙。

游戏中的迷题将完全考验你的游戏水平。有时候完成一个任务要找到最佳突破口，以巧取胜才是最明智的办法。整个游戏中的任务虽然不多，但大多数都要求你反复寻找线索，力求达到最完美的结果。任务的完成过程也许显得相对复杂且费时，但情节的曲折将使你忘记花费了较长的时间。

游戏的场景设计显得宏大而精美，所有的背景采用全 3D 建模制作。飞舞的黄沙、未来的建筑，以及恐怖的沙虫，都表现出作品华丽的特色。人物的动作也较为细腻，格斗的招式表现尚佳。游戏的音效十分逼真，尤其表现在人物运动时的动态音效，你可以清楚地听到脚踩在沙子上的"沙沙"声。游戏的背景音乐主要以轻柔和缓的曲调为主，唯一让人感觉刺耳的只是那巨大沙虫出现时的隆隆巨响。

《沙丘外传》不仅仅让我们感受了另类的游戏文化，同时也为喜爱"沙丘"系列的玩家提供了深入了解"沙丘"历史传奇的机会。■

(文 /aladdin)

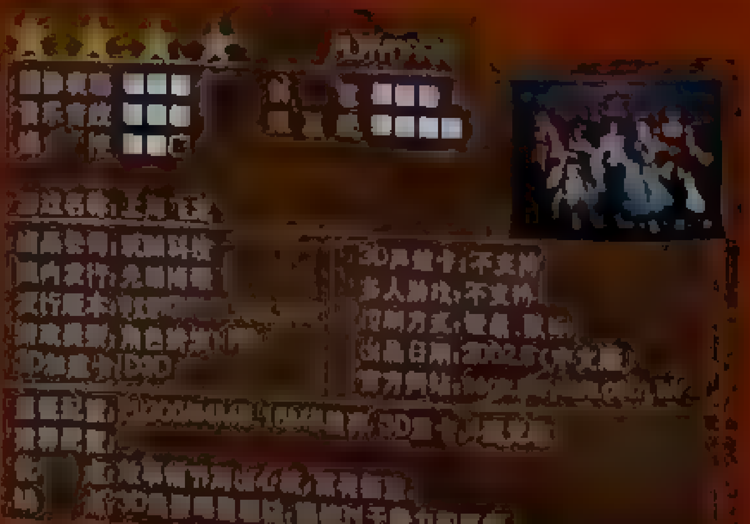


旧上海的日本租界虹口区，这天街头来了一位服饰怪异的美丽少女，引起了日本士兵的注意。这个名为翔岚的女孩是赫赫有名的天照神道的后人，自幼喜爱奇门异术，在她 19 岁那年准备接任本派掌门时，一群来历不明的蒙面人抢走了掌门信物风之珠，还杀死了她的师傅。遭遇巨变的她为了寻找真相，独闯大上海，却被日本兵抓住关入大牢。

就在即将启程前往日本之际，一位身材魁梧的外国青年前来拯救同牢房的龙华生，使翔岚得以一起逃离日军魔掌。为了答谢他们，翔岚答应协助龙华生及这位外国青年[illegible]拯救被绑架的法国女孩蕾拉，但后来她才发现对方一直在利用自己的驱魔力量来达到某种隐秘的目的。

[illegible]以旧上海租界为游戏背景，大家进入游戏想必会耳目一新，不过剧情最后还是会脱离现实的局限，进入虚幻的世界，最后主人公们将逆时间的洪流而上，回到两千年前的秦朝。

游戏的战斗系统非常独特，每个键盘按键代表一个人物，在面对敌人时，按键速度越快，出招速度也越快，当然在速度增加后，更可以出现华丽的必杀招式。因为是同时控制三个角色，所以加入了智慧的 AI 设置，可以指定角色攻击某一种敌人[illegible]画面采用[illegible] 3D [illegible]这款国产游戏的[illegible] 3D [illegible]表现如何。■



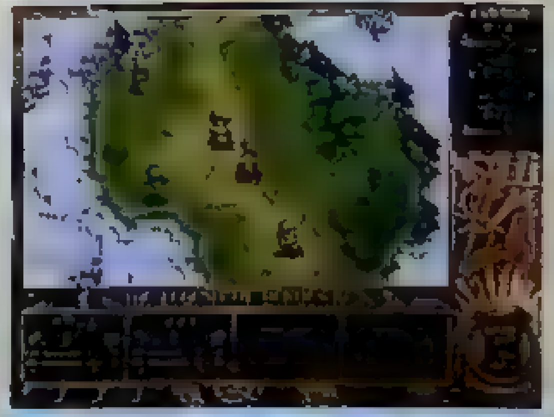
公元 2223 年，地球的自然环境再也无法容纳更多人类，人类文化遭受了严重的[illegible]地球[illegible]的大变动造成了大陆的重组[illegible]使地球的面貌同时也使人类文明倒退至公元 2000 年[illegible]幸存[illegible]之中[illegible]地，他们准备重建文明。随着时间流逝，基地内外部人类的生活开始出现了较大的差异，和平移民基地的一切事物，包括政治、经济、文化和公共安全均被和平联盟(UPC)掌控，居住在其中的人们可以享受财富和高度的文明，但这些人却只占地球总人口的 20%，其余 80%的人类则在荒芜的地区忍受着贫困和饥饿。矛盾开始激化，生活在贫困地区的大多数人类开始自发地组成反抗组织，公然反对 UPC。UPC 将这些非法组织称为"宙斯之翼"，认为他们的存在是对人类和平与自由的威胁，必须清除这些垃圾。零散的反抗组织最初相当弱势，但不久后就变得强大起来，进而合并成三大联盟。从此世界被划分为四大势力，UPC、黑暗之 AZAZEL、狂暴之 RAHAB 和月之 ABADDON。四大势力中，UPC 毫无疑问拥有最发达的科技，而三大反抗组织则搜集了所在地区旧文明遗留下的科技力量，不久后他们用这些远古资源成功地建造出被称为"机甲斋尔斯"的机甲战士。玩家将扮演黑暗之 AZAZEL 的一名机甲驾驶员，抵御 UPC 的攻击，最终联合三大反抗组织赢得自由。

《机甲斗神传：钢铁华尔兹》是由 JOYON 在 2001 年 9 月开发的作品，游戏是基于革命性 Xtasy3D 引擎的第一款游戏，利用该引擎的强大功能，作品表现出了华丽的 3D 视觉效果，玩家可以欣赏到细腻而无接缝的动作表现、实时流畅的镜面反射效果，以及震撼的爆炸场面。

游戏成功地融合了合理化和速度型的战斗特点，其中有九种不同个性的机甲战士和种类繁多的附设装备供玩家选择使用，去完成各种具有挑战性的任务。除了精湛的战斗技巧外，你还须具有清醒的头脑，作战中策略的运用也是至关重要的。游戏同时支持 8 人连线对战，相信与真实玩家的对抗更能完美体现你出色的作战技巧。

整体来看，《机甲斗神传》是一款较为另类的 3D 动作射击游戏，同时也充分体现了韩国飞速发展的游戏制作技术。■

(文 /MECH)



近年来，PC平台上的日本RPG已经不复昔日的光彩，但总有一些老朋友与我们意外的重逢，在我们装备着PIIICPU和Geforce显卡的机器上，诉说它们当年在486上的辉煌。

这回看到的《朱红的泪》已经是WINDOWS版的了，图像质量要比DOS版本的水准大大提高，游戏界面似乎经过了重新制作，多了许多漂亮的装饰元素。整个画面色彩更加鲜亮，细部更加精致，加入了雪、雨、雾等自然现象。凭借WINDOWS下六万多色的色彩模式，战斗魔法的华丽程度也有提高，总的说来，从外观上看，我们熟悉的那个《朱红的泪》变得美丽多了。

《朱红的泪》的战斗模式为半即时制，攻击指令分为普通攻击、必杀技、魔法攻击、精灵召唤，且每项攻击指令分别附加「AT」属性，即Ation Time，游戏角色需通过蓄劲才能执行玩家的指令，这项「AT」属性在战斗以一条会红色（待机）或黄色（魔法）槽出现在角色的身旁。例如擅长物理攻击的角色，使用普通攻击时的「AT」较短，擅长魔法攻击的角色，使用魔法攻击时的「AT」较短。

相信曾经玩过《朱红的泪》DOS版的朋友都会对它超高难度的战斗感到头痛，即使是日常练级也会被野外的小妖打得挂掉，加上不能任意存盘的设定，使得无聊的战斗地拖长了游戏时间，不知道这两个缺陷在如今的WINDOWS版本里有没有改进。

DOS版的《朱红的泪》的音乐是CD音轨，而这次的版本支持MIDI和WAVE两种模式，在前版本的基础上改进音乐音质。此外，还新增了几首主题曲。"英雄传说"系列的音乐和它的剧情一样，基本上已经到达了无可挑剔的境地，这回想必也不会令我们失望。

对喜爱RPG的内涵多于外在的朋友们来说，《朱红的泪》几乎是一款你非玩不可的游戏。而中文版本唯一的[illegible]严格意义上讲，日文译名"[illegible]"中的"[illegible]"翻译成"[illegible]"比较合适，不过我还是更喜欢它[illegible]个被中国玩家熟悉的名字——朱红[illegible]。■

（文／小刀）

作为"广东十大优秀青年"之一的方世玉，在影视作品里风头出尽。如今，又有一款以我们的这位英雄为主角的游戏即将堂堂登场。

乾隆年间，反清复明的天地会兴起，朝廷派遣大内高手南下镇压。一次偶然的机会，少年方世玉的母亲苗翠花救了天地会的骨干，故事由此展开。游戏将叙述方世玉遭逢江湖波劫，从顽皮好动的毛孩子成长为一代受人敬仰的英雄的经历。

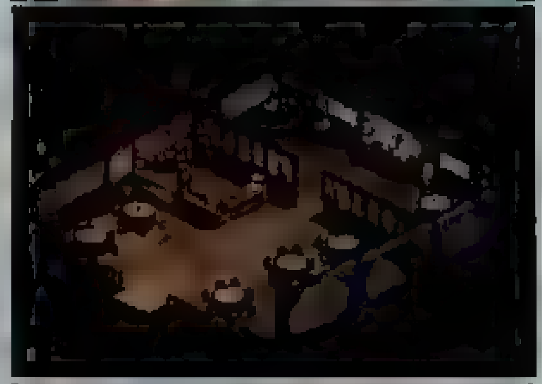
游戏采用武侠RPG常用的中国传统画风，45度俯视地图，人物、场景和物品都是3D造型，标准比例。值得一提的是，所有房屋和场景都严格参考各地的建筑风格制作，配以二胡、笛子、三弦、古筝、琵琶等传统民族乐器演奏的背景音乐，让玩家感觉古风浓厚。

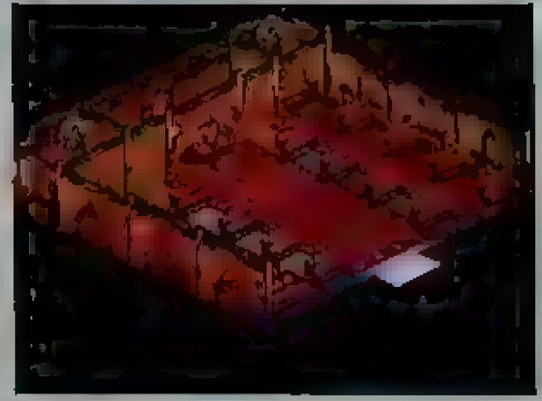
战斗方式是流行的半即时战斗模式，但在招式升级方面与其他RPG不同，采用了"多多磨练，多多使用，多多升级"的模式，如果不对招式进行训练战斗的话，即使人物等级升高，招式等级一样不变，攻击力也不会增加。

在战斗中，聪明的AI不会如傻瓜似的站着让你开涮，他们会在快挂掉的时候自动加HP，还会帮同伴补血。打不过时也懂得走为上策。它们也能根据你的状况及时的更改战术，在你的痛处来上一击，让你防不胜防。更有意思的是，他们身上也携带道具，如果你在敌人还没使用道具的时候消灭他们，就可以缴获这些道具。

游戏采用明雷和暗雷相结合的战斗遭遇方式，使玩家的练功的机会大大增加。同时也考虑到有些玩家不喜欢练功，于是加入贴心的随机战斗开关选择，使你可以在寻路探宝或者想欣赏剧情的时候躲开讨厌的地雷。■

（文／毛毛虫）





就在《反恐精英》（Counter Strike，后文简称CS）在国内呈独霸天下之际，许多厂商意识到了玩家的兴趣所在。于是，一些形似的模仿之作蜂拥而来。眼前就是一款几乎完全效仿CS的作品，这就是《反恐特警》（TACTICAL OPS ASSAULT ON TERROR，后文简称TOPS）。

可以说，TOPS与CS相比最大的不同，就是采用了《虚幻》的引擎。大名鼎鼎的引擎意味着什么？当然就是华丽的场景、细腻的人物造型、震撼的光影效果。游戏虚拟出一个几乎完全真实的战场，绝大部分的场景都是从真实的地形中取景使用的，你可以欣赏到城市与森林中真实的地形，感觉仿佛置身于现实世界中一般。另外游戏中还包含一些[illegible]的关卡，丰富优美的田园风光则又是另外一种景象。作品中光影和特殊效果的表现，以及人物外观和武器模型在这次的引擎下亦显得尤为出色，相比CS[illegible]许多。

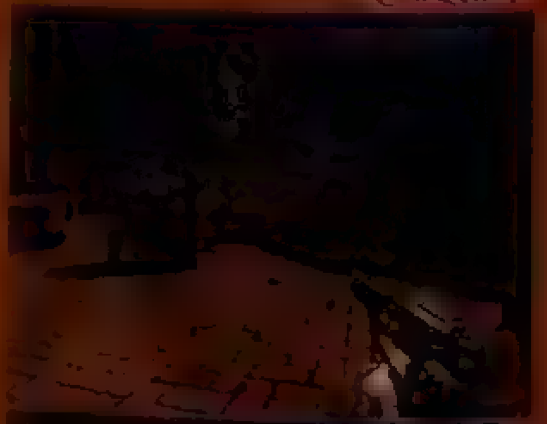
通常当我们看到画面质量的提升时，会联想到电脑配置要求的提高，在这一点，《虚幻》引擎表现得[illegible]不错，画面质量并没有使游戏运行速度受到太大的影响。以CS为标准，相同配置的机器同样可以较为流畅地运行TOPS，当然对于不同的玩家完全可以根据自己的条件和需要自行设置，享受到游戏真正的乐趣。

TOPS中提供了[illegible]真实的武器，其中甚至包括一些正在各国军队中试用的装备，玩家都可在游戏中尽情使用。作品并没有按当前流行的趋势明确划分各兵种，而是继续采用了传统CS的方法，玩家仍然可以选择加入正义的特警或者是成为恐怖分子。在开始后玩家可以自行分组，根据任务的不同会有各种不同的战术，而团队的合作同样是获胜的关键。

说到任务，TOPS在多人模式中提供了[illegible]，每张地图上玩家[illegible]，而且每张地图都有独特的任务。与CS不同的是，[illegible]，这些都要求在四分钟内完成，例如你的小队有时需要分头[illegible]，这样的设定相信可以让玩家体验到更为紧张的游戏节奏，真正是分秒必争。最后要谈的是，CS中不能复活的问题依然在TOPS中被照搬了下来，阵亡的玩家又要躺在地上无奈地看着队友们行动了。

整体来看，TOPS尽管在很多成份上是在效仿CS，但其中还是包含了诸多自身特色，喜爱团队作战的玩家都可以去尝试一番。■

（文／DS01M）



虽[illegible]五虎大将[illegible]，但实际上[illegible]赵云在中国人心目中的好感度[illegible]有魅力的三国武将。可是[illegible]一部电视剧《吕布与貂蝉》看完后让人[illegible]，[illegible]想找回点真正的三国感觉，于是一下就发现了《赵云传之纵横天下》。

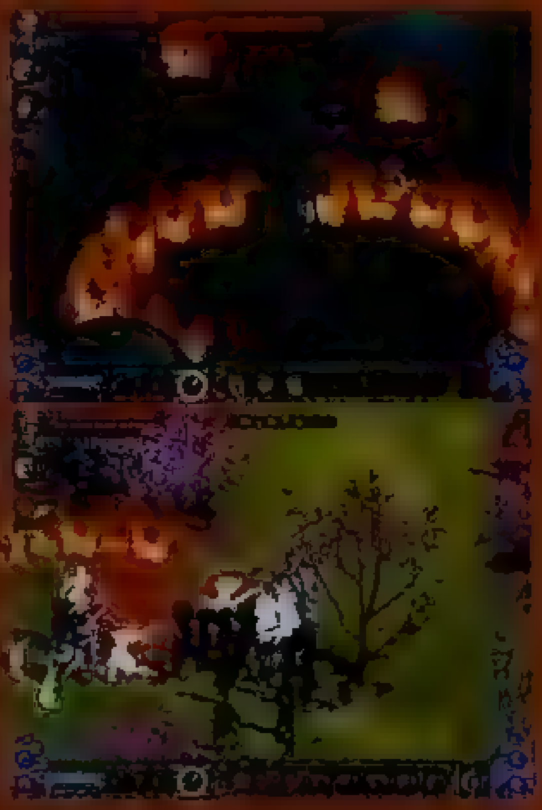
其实在去年年底把《三国赵云传》全部通关以后，我就知道肯定还会有续作的出现。因为《三国赵云传》的故事到赤壁大战以后就结束了，可以说只是演绎了赵云的前半生。虽然赵云的巅峰之战长坂坡已经过去，不过肯定绝大多数玩家还想继续这位英雄的后来岁月。《赵云传之纵横天下》的剧本就是从赵云受封五虎将开始，直到关羽大意失荆州、刘备伐吴遭火烧连营、阳平关谋董真、随孔明南征平南蛮擒孟获、出祁山战姜维。

因为前作的剧情太短，招致不少玩家的非议，所以续作在情节方面有所加强，主要体现在大量原创情节的加入，其中赵云和[illegible]文鸯的重合、和好友夏侯兰家族的恩怨等是其中的重头戏。

除了剧情以外，《纵横天下》相对于前作最重要的革新在于扩大了作战的规模，将出现双方甚至几方大军的人海式大混战、大厮杀，其气势将远超过前作。与"暗黑破坏神"的单打独斗相比，《纵横天下》的大场面作战更适合表现三国的战争和赵云作为一员大将而不是武夫的统帅风采。

游戏在一些细节方面也做了改进，修正了前作中魔法和必杀技的不合理之处，一些不实用的技能得到加强。前作中有一个巨大的BUG：弓箭攻击重装步兵基本上毫无作用，一箭只能打掉1点HP，但是枪对重装步兵的伤害力则是500~600，所以当你射出一箭后，马上把武器切换为枪，就可以获得枪的杀伤力。这个BUG现在已经被删除了。同时，增加了几种非常华丽的魔法，当然，它们的杀伤力也是非常惊人的。武器库中还增加了十余种全新兵刃，其中包括七星刀、吴王剑等大名鼎鼎的神兵利器。

最后还要透露一个大家最感兴趣的消息，那就是除了既定的史实结局外，游戏还加入了"复兴汉室"的架空结局。不过，影响最终结局的条件错综复杂，要想达成这个完美结果，还需要大费一番周章呢。诸位，大家请想象一下赵云带领大汉铁骑踏进长安洛阳，令中原百姓"重见汉官威仪"的动人的场景，我觉得，这光辉的一刻恐怕也是这位盖世英雄一生所梦想的结局吧。■（文／[illegible]）



游戏提示：

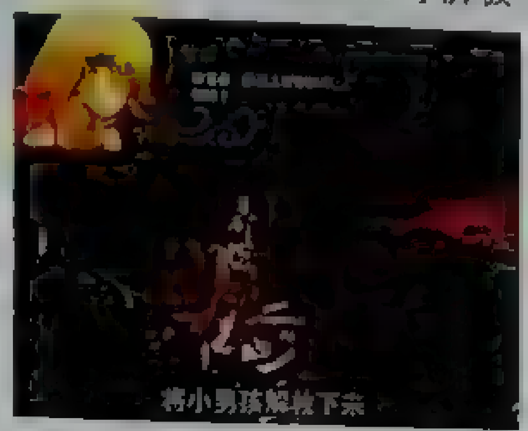
1.CTRL 键为跑步走路切换，在海里則为游水。
2. 按 Alt+D 可以打开游戏场景编号，攻略中的编号皆由此而来。
3. 在菜单中选择"魔法合成"后，就会进入魔法合成的画面，在圆盘中会有目前拥有的符石。基本上，初级魔法需要两颗符石，中级魔法需要三颗，高级魔法需要四颗，平时在和 NPC 对话时经常能得到一些魔法的口诀，一定要记住，在找到符石后就可以根据符石的定义来合成魔法。

序章

善与恶，罪与美，所有的所有，让洪水冲散了边界，让一切终归寂静。末日的序曲已奏起，方舟的子民们，跟随着诺亚，越过无数寒冷的波浪，重回失落的故土。然而，神的惩罚却从未获得宽恕而休止片刻，大地到处潜伏着，红水时代的神罚者，执行着末日的审判。默默地等待着，救世主的号角声，回响于天际。

1 逃离魔爪

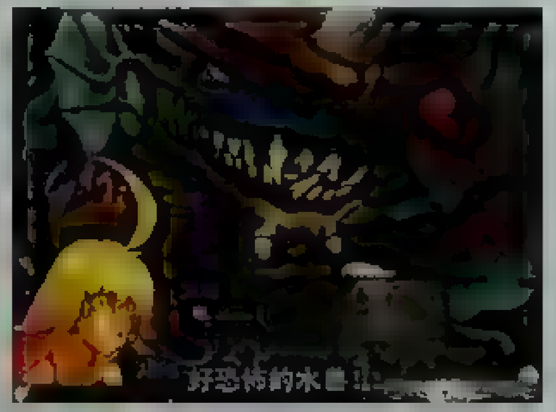
夜晚的亚萨外海上，几艘贩卖奴隶的大货船缓缓地向城内驶来。烟雾弥漫的牢房里躺满了手脚被



缚的奴隶，身材粗壮的水手们随意辱骂鞭打他们，其中一个因偷吃面包被逮住的小男孩已经被打得奄奄一息了，奴隶们为求自保全都低下了头。此时，身材娇小的女孩艾妲勇敢地站起身来大声抗议，被激怒的水手像抓小鸡一般拎起艾妲准备教训她。突然，船身剧烈地晃动起来，"是水兽，水兽攻击船只了！"船上顿时乱作一团，仅一会，巨大的水兽就冲进了船舱，开始残暴地嘶咬人们，船舱被鲜血染红了！艾妲趁乱将小男孩救下，背起

他往船外逃生。

从起始点"奴隶船 13"往右，按照 12→07→05→08→04→03→02→01 走，路上并不会发生战斗，但遇到水兽后千万别走过去，否则会死掉。来到甲板，晃动的甲板上已经很难站稳了，艾妲咬紧牙关背着男孩继续往前走，突然，



一只九头巨龙浮出海面，二人摔到了甲板的另一边。艾妲用一只手紧紧地抓住被甩出甲板的男孩（这里有个小游戏，要求玩家按空格键来拉小男孩，按得越快，屏幕上的能量槽上升得越快，成功可使艾妲基本能力 +5，失败则无），但终究没能拉住他，男孩落入了海里。绝望的艾妲坐倒在地，一个大浪翻来，将她卷入了海中。

2 坠海余生

当艾妲从梦中醒来，发现自己躺在一个陌生的房间里，下半身变成了人鱼，她回想起自己被大浪卷下海之后就失去了知觉。此时，一条女人鱼带着两个卫兵走进房里，她恭敬地称呼艾妲为陛下，并自我介绍说是人鱼总管司坎拉德，艾妲从她口中得知自己已经昏睡了百日，当艾妲准备询问这一切的原因时，司坎拉德以人鱼王召见为由而告退。艾妲走下床来到右边的窗户张望，眼前迷人的海景证明自己真的来到了海底，就在艾妲独自彷徨时，窗口突然窜入了一只大龙虾，奇怪的是他竟然能开口说话。龙虾一边介绍说自己叫贝丁，一边开始把房里的珍宝往身上的口袋里装，

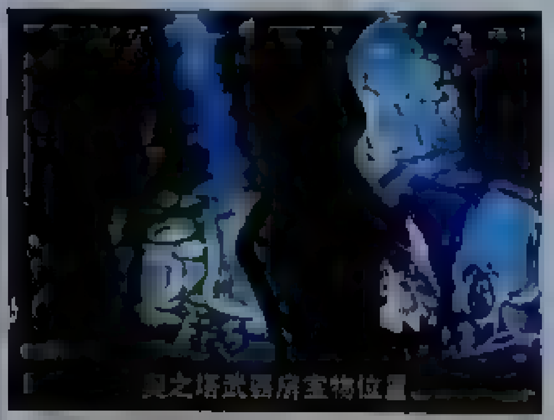
从这里拿取云贝露

艾妲对这突如其来一切完全摸不着头脑，贝丁告知她是被人鱼带到这里来的，可能是接受了鱼化之法，因此保住了性命，正当艾妲听得满腹狐疑之际，贝丁已经装满了一口袋的赃物准备逃之夭夭，艾妲忙一把揪住他，软硬兼施后，贝丁只好答应帮忙让她逃出去。

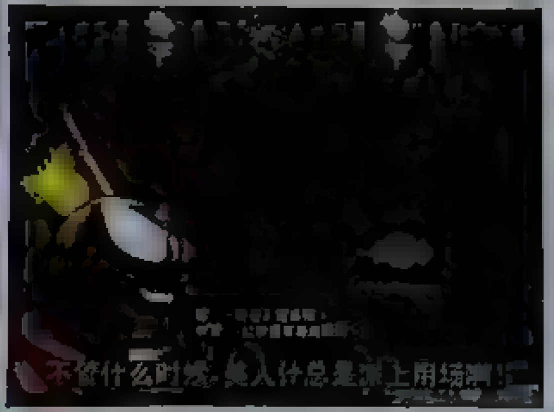
走出房间来到"奥之塔08"，先去房间04找到一份海草，之后按照"08→07→06"的顺序找到储藏室，路上会遇到些虾兵蟹将，尽量回避他们免除战斗。二人游到储藏室，但似乎没有衣服可换，此时外面嘈杂声四起，原来卫兵已经发现艾妲逃脱了。情急之下，在储藏室发现一个大蚌，打开后得到云贝露，艾妲忙吃下它，去除了身上的人类气息。

人鱼新娘

离开储藏室，通过奥之塔06→05→04→后宫来到后宫门前，在贝丁怂恿下，艾妲进入后宫，宫里有许多美人鱼正在玩乐，上前与她们交谈后得知人鱼王子次亚今年会有血光之灾。后宫中央有几条美人鱼正在打排球，和她们一起玩，赢的话可以得到一些奖品，赢的分数越高，奖品越好。和所有人鱼对完话后，正要准备离开，司坎拉德带着卫兵找到了后宫，贝丁机灵地躲了起来，艾妲则被带去面见人鱼王。到了人鱼王宫殿，人鱼王告诉艾妲王子次亚受到了诅咒，只有她和次亚结婚才能保住次亚的性命。艾妲坚决不同意，于是再次被软禁起来。



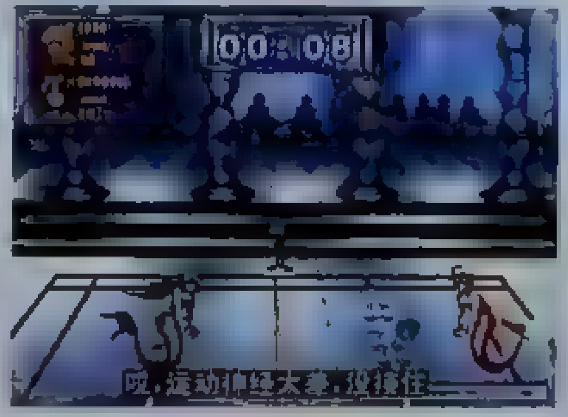
奥之塔武器房宝物位置



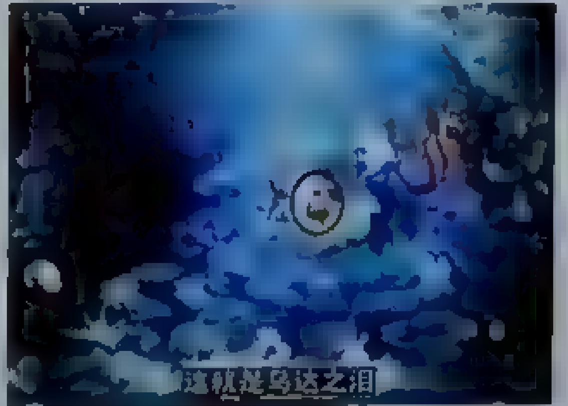
不管什么时候，美人计总是派上用场啊！

当艾妲在房里独自发脾气时，贝丁又突然钻了出来，他告诉艾妲，居住在海底的赫拉婆婆或许能帮助她化解鱼化之法，但在带艾妲去见她前，要先帮忙拿取奥之塔顶端的大珍珠"乌达之泪"，为了逃出去，艾妲只得认栽，答应帮忙。门口有守卫看着，贝丁告之从窗户可以出去，但必须先学会游泳。

这里必须要完成一个小游戏，方式类似"跳舞机"，当艾妲在画面中游动时，上方会有不同方向的艾妲形象的娃娃从右往左移动，当她们到达左边方框时，要按娃娃的方向按小键盘上的对应键，成功后艾妲就会往前游，当追上前面的贝丁游戏就会结束。学会游泳后，二人从窗户游了出来，在贝丁的建议下向上来到"奥之塔外部01"，从这里到武器房可以拿到不少好药材，接着回到"奥之塔外部01"按照"奥之塔外部01→12→13→14→乌达秘室前廊"的顺序来到乌达秘室，秘室门口有两个护卫守着，当其中一人毕雷斯进秘室查看后，艾妲使出美人计将剩下的安雷引到面前，贝丁趁机将他打昏，拿到秘室钥匙1，此时毕雷斯闻声赶来，将其打败后拿到秘室钥匙2和符石I。在秘室门口，将两把钥匙放到墙上的火炬上，顺利进入秘室。到秘室拿到"乌达之泪"后，贝丁要求先去亚纪恩部落找商人涅乌那销赃。于是二人来到"奥之塔03"，从最下方的"奥之塔房间01"离开。



哎，运动神经太差，没接住



这就是乌达之泪

落跑新娘

通过甲缝道来到甲人地带中段，按照"甲人地带中段01→03→04→08→12→13→16→17→18"的顺序可以到达亚纪恩部落，其间在"甲人地带中段08"会遇到一个鱼人母亲，她的儿子因为到甲缝道去玩耍而失踪，答应帮助她寻找儿子，之后回到"甲缝道1"可以找到她儿子，得赠珊瑚果1个。

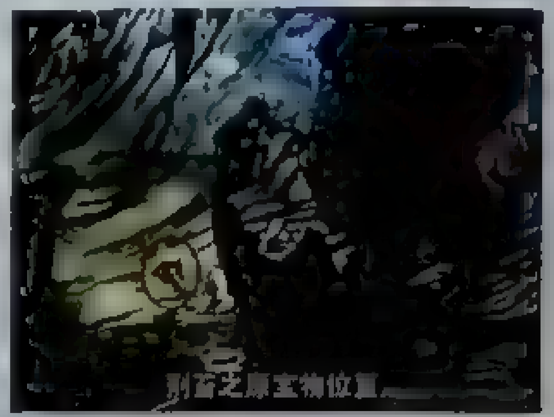
在甲人地带中段按13→14→15"的顺序，最后可以在"甲人地带15"找到紫珍珠1个，珊瑚果1个。一路来到"亚纪恩部落1"找到村长，村长告知自己得了病，必须要有"荧光鱼化石"来医治，他交给艾妲一个"磷光透晶石"来指引方向。返回甲人地带中段，在区域"05"里找到"荧光鱼化石"，回去交给村长可以得到了1000元酬谢。与村长交谈可以知道一些魔法的相关知识。

在亚纪恩部落四处逛逛，听人鱼们说在明天晚上到"望天坪"会看到"席特拉"奇观，之后到旅馆休息一晚，第二天来到"亚纪恩部落3"找涅乌那，但门口有个小甲人拦住去路要求回答出他的问题方可通行，根据问题列出方程2X=X+225-38，得到答案187。进入房内见到涅乌那，用"乌达之泪"换取了一株"神奇海草"，涅乌那见贝丁这次的货色非常好，提出想找寻失落的"克露西亚之镜"，贝丁一口答应下来。

离开涅乌那家，到亚纪恩部落的一间民居内，可以玩"抓小甲人"的小游戏。用鼠标左键迅速抓住小甲人，之后移动鼠标并松开左键可以将他们扔出去，扔得越远分数越高，超过1000可以拿到奖品。之后通过"亚纪恩岔路"来到望天坪，这里马上能看到"席特拉"奇观，原来所谓的"席特拉"奇观是指水母在海中上升时因为光线反射形成的一种美景，第一次看到此景的艾妲被它的美丽被惊呆了。

求助商人

看完"席特拉"，二人离开"望天坪"，按照"亚纪恩岔路→甲人地带东缘01→02→05"的顺序在"甲人地带东缘05"找到"克露西亚之镜"，之后去交给涅乌那，得到1000元作为报酬。接着从"东缘05"往右，来到赫拉婆婆家，艾妲向婆婆说明来意，但赫拉却不予理睬，二人无奈地走出门外，门口的两个小甲人邀请贝丁和艾妲便拉着她一起玩，艾妲在玩耍中唱起了小时后和妹妹丽芙一起玩耍时唱的歌，此时赫拉婆婆走出门外，让艾妲跟她进来。赫拉婆婆告诉艾妲，若想回到陆地上就必须前往拉飞多司神殿取得"约定之环"和"人鱼竖琴"两样宝物，等拿到它们后就为艾妲施法。于是二人从来路返回，通过亚纪恩部落，从"甲人地带中段16"前往荆台之原。



荆台之原宝物位置

到荆台之原后往左，按照"荆台之原01→02→03→04→05→06"的顺序走，在"荆台之原06"，艾妲发现一些非常美丽的花朵，上前触摸时不小心被花刺刺伤，贝丁惊慌地告知这些是绝命花，被刺到是会要命的，现在必须去"螺之里"去找三位长老帮忙解毒（这里可选择"碰"或"不碰"，但不论碰与否，之后在"螺·森"都会迷路，结果是一样的）。按照"荆台之原06→05→07→09→甲人地带西缘01→02→03→06→07→12→13→螺之里01"的顺序来到甲人村"螺之里"，路上可以在荆台之原06找到符石G、绝命花；荆台之原08找到魔术杖、绝命花。

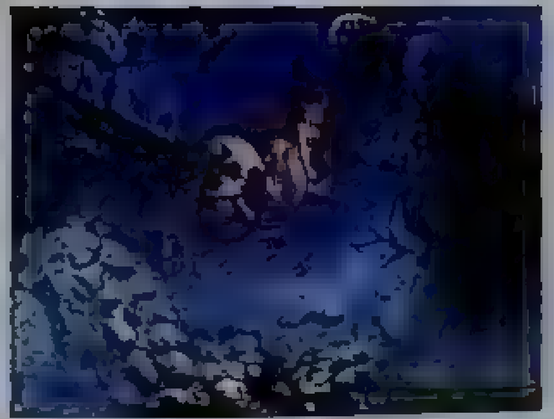
在"螺之里"可以打听到传说中恶魔之子"沙贝德"的故事，他被封印在大断崖下的阴沟里。到螺之里02的山洞中找到三长老，他们告诉艾妲关于七个末日、人鱼号角以及大洪水的传说、另外还赠送艾妲一块"符石Y"。之后按照三长老的提示，在"螺之里02"的房里见到三长老的仆人，他送给艾妲5个引路蟹，这是避免在"螺·森"迷路的关键道具。

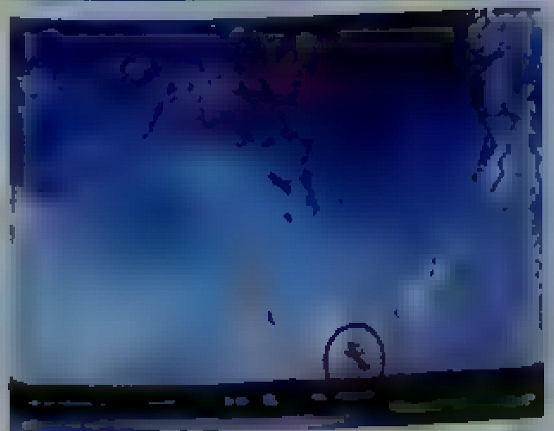
破除迷阵

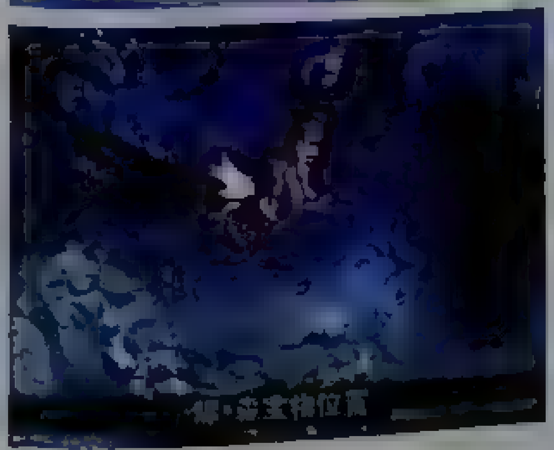
临行前，到大断崖旅馆住宿，半夜艾妲被一种呻吟声诱惑，不知不觉地来到了大断崖边上，幸好此时贝丁及时赶到唤醒艾妲，他告诉艾妲恶魔之子沙贝德当年正是在这下面，将人鱼王的女儿西芙公主引诱过来导致其怀孕，人鱼王忍痛处死了西芙公主，而西芙公主的乳娘赫拉婆婆也因此遭到流放被赶出了宫。沙贝德因此大为恼怒，便对次亚王子下了死亡的诅咒，这就是人鱼王要艾妲嫁给次亚的原因。

第二天一早，二人向螺·森出发，按照"螺之里01→甲人地带西缘13→12→07→08→09→螺·森"，途中在甲人地带西缘11可以找到紫珍珠、红珍珠、白珍珠，在甲人地带西缘15可以找到鱼眼环，在甲人地带西缘19可以找到紫珍珠x2。到螺·森后按照"01→05→06→07→09→10→11→拉飞多司神殿外部"的顺序前进，途中在螺森08可以找到魔法环、魔法石L；螺·森10可以找到魔法环、魔法石N，螺森13可以找到魔法石T。另外，在螺·森09→10、02→12这两个区域穿行会用掉引路蟹，如果5个用完，就无法在这两区域穿梭，要绕路回去找三长老的仆人要，因此在这里切勿乱走。

哼哼，虽然说这种话，大家别笑他们的，石找的地图







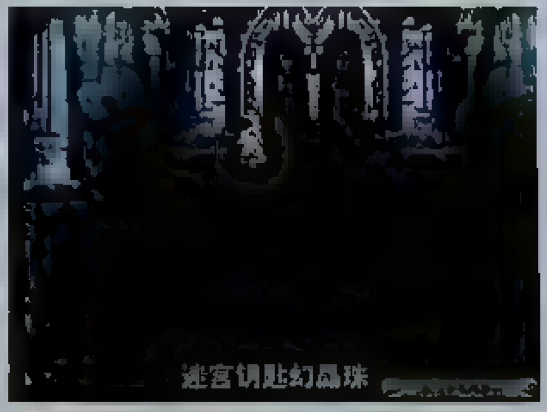
螺·森宝物位置

来到神殿迷阵，但却无法破解，于是只好回去找三位长老求助。此时请按照"螺·森11→10→09→07→04→03→02→12→14→19→20"的顺序来到三长老的别墅。三长老正在讨论美丽的花朵和甜美的果实应该选哪一个，他们向艾妲征求答案，因为丽芙最喜欢花，所以艾妲毫不犹豫地选择了花。长老对艾妲的答案表示满意，赠送艾妲一个解开迷阵的卷轴和一个救命锦囊。告别三长老后，一路回到迷阵，按照卷轴上的标识以"下方、上方、右方、左方"的顺序分别触摸迷阵四周的柱子，破解密阵后，二人进入了拉飞多司神殿。

重回陆地

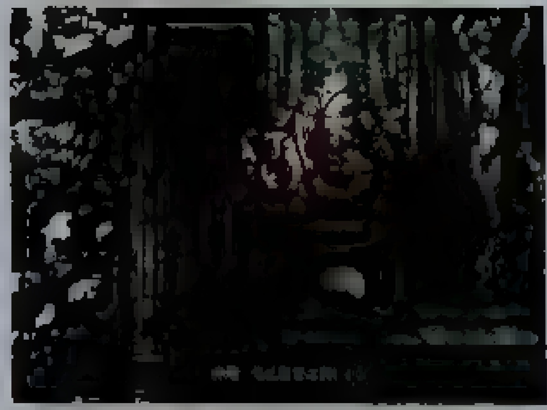
在拉飞多司神像下的祭台上，艾妲发现了"约定之环"，但正要拿取的时候，镇殿兽帕米斯出现了，将其击败后拿到"约定之环"，之后就从正殿往左进入神殿，按照"神殿00→01→25→叛神之殿"的顺序来到判神之殿门前，但却无法进入，必须要找到门上所画的三样道具才行。之后分别在神殿07、神殿29、神殿04找到迷晶珠、幻晶珠、梦晶珠，途中会遇到一些机关石降落在身后挡路，此时耐心找找附近应该会有一些吊环，拉动们后就可以收回机关石。

迷宫钥匙梦晶珠

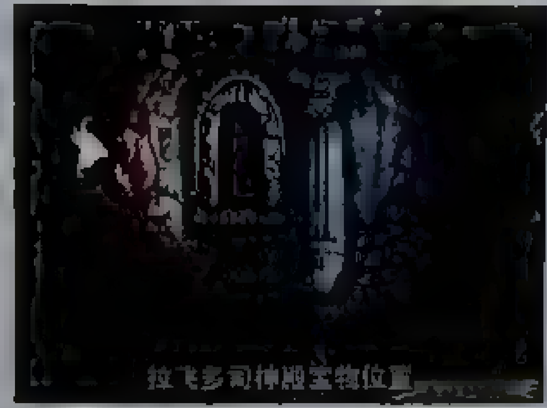


迷宫钥匙幻晶珠

迷宫钥匙迷晶珠



使用钥匙进入密室



拉飞多司神殿宝物位置

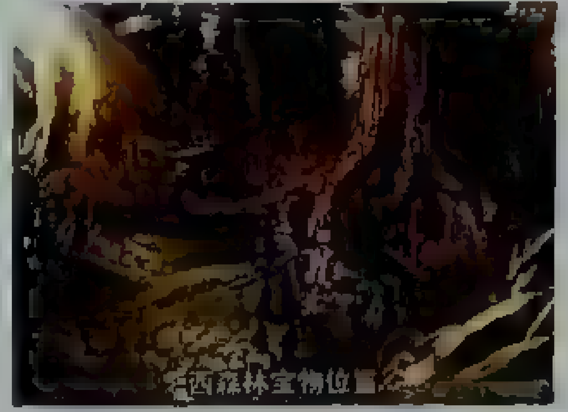
回到海神之殿，在里面拿到"人鱼竖琴"，返回正殿看到次亚王子正在那里忏悔，躲在一旁的二人被次亚发现 艾妲的无礼激怒了次亚，他召唤出守护兽费瑟迦罗准备教训一下二人，二人不敌费瑟迦罗，紧要关头急忙打开长老赠送的锦囊，一阵雾烟将二人带回赫拉婆婆家。艾妲将两件宝物交给赫拉婆婆，赫拉履行诺言施法使艾妲的鱼尾变回双脚。但赫拉也警告艾妲，这并非完全破解了鱼化之法，每当人间的满月，约定之环的魔力就会暂时失效，双脚会再次变回鱼尾，如果约定之环遭到毁坏，脚踝上的咒文虫还会侵蚀艾妲的灵魂！但为了重返陆地，艾妲毫无怨言。赫拉将"西芙的项链"送给艾妲，之后便施法将她和贝丁送回了陆地。

8 久别重逢

终于回到了陆地，艾妲坐在沙滩上享受着阳关的温暖。贝丁帮忙去找来了一套漂亮的衣服，换上后就可以回家了。按照"风湾 01→02→03→04→05→西森林 01→04→05"的顺序前进，在森林里遭遇了一群凶残的鹿狼，被赶到崖边后只得跳崖逃跑。落崖后来到"西森林 11"，鹿狼群居然也追了过来并将二人包围。危机关头，一名持剑的少年突然出现，率领艾妲和贝丁杀死了鹿狼。

当青年正要离开的时候，艾妲认出他正是儿时的伙伴忽伦。久别重逢，二人都掩饰不住心中的喜悦，站在那里叙起旧来，一旁的贝丁忍不住干咳两声，艾妲不愿海底之事被忽伦知道，谎称贝丁是被魔法师施法后变成龙虾的战士。之后三人一起前往离这里不远的家乡亚芙村。按照"西森林 11→12→13→18→19→20"的顺序，在"西森林 20"可以找到一把斧头，然后原路返回按"西森林 18→23→06→05→07→10"的顺序前进，在西森林 03 可以找到紫珍珠、伤药．

不听话要杀人灭口哦！


西森林宝物位置

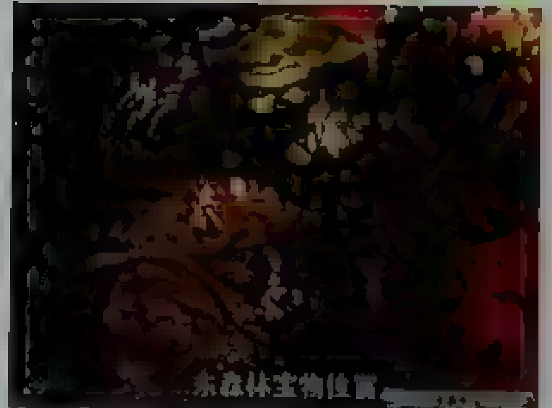
在西森林 09 可以找到魔法石 B；在西森林 17 可以找到伤药 3 个，"西森林 23"遇到的树障可以使用斧头劈开，通过"西森林 10"后到达了亚芙村。

在村口，村人们为艾妲和忽伦的回归感到惊喜，与村民叙完旧后，来到"亚芙村 06"的村长条斯顿家，他告诉艾妲这几年奴隶贩子魁恩西勾结南边亚瑟城城主，常常派爪牙来索要进贡，村民交不出贡品就被抓去当奴隶，因此亚芙村的人口锐减，只剩下些老弱妇孺在村中，艾妲痛恨万分，因为，她的妹妹丽芙就是被父亲卖给魁恩西的。

9 真相大白

回到"亚芙村 07"的家中，屋内凌乱不堪，在卧室看到了躺在床上的父亲伊尔，艾妲对他充满了恨意，靠近他时才发现他已经瞎了。伊尔猜到了是艾妲回来了，请求原谅，艾妲一想到自己和丽芙，无法排解心中的怨恨，一气之下跑出了家门。

忽伦回到村里的教堂，得知老神父已经去世，新神父马汀告诉忽伦在他上前线后艾妲家发生的事。忽伦来到艾妲家门前，见到伤心的艾妲便上前安慰。艾妲收拾心情，回到家中来到父亲过去不准她进入的书房。书房非常零乱，艾妲决定先整理一下，在这里用鼠标点击地上的杂物即可收拾，收拾干净后艾妲翻开了桌上父亲的日记本，从父亲的日记里，艾妲又重新认识了他对母亲、自己和妹妹那种浓浓的爱，过去的欢乐记忆又重新浮现在脑海里，看着看着，艾妲想起了多年前那场突如其来的火灾，自己和妹妹都险些葬身火海，最后她终于明白了，这一切的罪魁祸首就是魁恩西。


东森林宝物位置

忽伦见艾妲回屋很久都没出来，于是决定进屋看看。找到艾妲后忽伦劝说她原谅父亲，艾妲终于化解了对父亲的狠，并决定明天去东森林的小湖找回父亲丢在湖里的东西。到村里和安乔、神父、罗可、库克卡等人对话，接着就可以回书房休息了。

第二天，忽伦和艾妲汇合，艾妲骗贝丁说要下湖去找宝贝，贝丁自然干劲十足的要前去奥之湖。到村子里找菲…、马丁、大德、莱塔等人对话，从亚芙村 07 往右前往东森林。按照"东森林→02→04→05→07→08→12→奥之湖"的顺序走，途中在东森林 03 可以找到紫珍珠 5 个、在东森林 06 可以找到紫珍珠 1 个、东森林 13 可以找到

见到母亲的灵魂，艾妲伤心万分。

瞄准小的打猎

贝丁要的东西果然出类拔萃

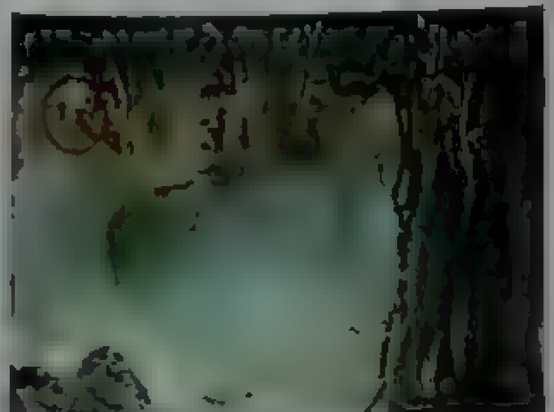
魔法石 G、在东森林 14 可以找鹿角剑。另外，在东森林 11 的猎户小屋里可以玩打猎的小游戏，打到狼得 2 分，打到兔子等小动物得 6 分，放空枪扣 5 分，超过 250 分即可获胜，奖品依分数高低决定好坏。

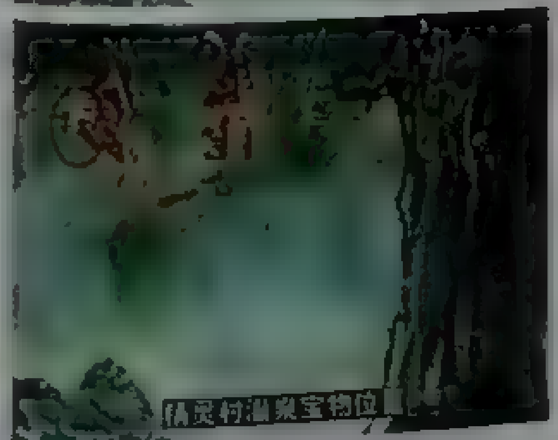
到了奥之湖后，贝丁忙不迭地跳下湖去寻宝，艾妲和忽伦则往右来到湖边小屋。一会儿，贝丁兴高采烈地抱了一堆战利品跑来，除了鞋子、风雷的游戏光碟，还有伊尔当年遗失的小盒子，里面装有艾妲妈妈伊芙的项链。眼看天色已晚，三人便留在小屋过夜，半夜，伊芙的灵魂出现在屋外，她告诉艾妲，伊尔是迫不得已才将她卖作奴隶的，并且叫她要坚守信念和希望。母亲走后，忽伦从小屋中走了出来，他表示今后会一直陪伴艾妲。

10 消灭鹿狼

一晚过后，艾妲带着母亲的项链回到家中交给伊尔，伊尔抚摸着妻子的遗物陷入深深的忏悔，在明白艾妲已经原谅了他后，便含笑而终了，艾妲将伊尔埋葬到了村里的墓地，之后在回村途中得知村里的青年所门在长角森林里被鹿狼咬伤，来到广场上，所门告诉大家自己和父亲是为了交税才不得已前往禁地长角森林的，但不幸遇到了鹿狼，父亲得立夫被鹿狼给叼走了，他自己也受了重伤，只有鹿狼王的角所制成的粉末才能治好他的伤。眼下村里只有艾妲和忽伦有战斗经验，二人决定前往长角森林救人，条斯顿把家传的宝剑赠给了忽伦，并告诉他们到了长角森林后最好去找一个猎户帮忙。和莱塔、大德、安德鲁、马丁、条斯顿、安乔、罗可中任意四人对话，就可以前往长角森林了，安乔还会赠送一个鹿角护肘。

出亚芙村来到西森林，按照"西森林 10→07→05→06→长角森林 09"的顺序进入长角森林，接着按照"长角森林 09→03→02→04"会遇到了一个叫做茱儿的少女，巧的是她和忽伦是旧识。交谈后才得知她就是村人口总所说的那个猎户。跟着茱儿回家，在得知艾妲等要去猎杀鹿狼王后，茱儿主动要求加入队伍中，替同样是被鹿狼王杀死的祖母报仇（有玩友说在长角森林会迷路，02→04 在迷路两次前是不能直接通行的，但笔者却毫无阻碍得在第一次就进入长角森林 04，并见到了茱儿，不知是什么原因，如果玩友在这里遇到了迷路，那么请先后按照"长角森林 09→08→07"、"长角森林 09→03→02"的顺序走两次，再从"长角森林 09→03→02"往下就可以进入长角森林 04 了）。




精灵村温泉宝物位置

按照"长角森林 02→01→12→14→15→18→23"的顺序走，在长角森林 23 发现了一个小精灵，大家好奇的跟了上去，竟然来到了一个精灵村。这里有许多精灵，可以从他们那里知道不少魔法的相关知识，精灵村的温泉可以玩拼图的小游戏，难度较低，完成速度的快慢决定奖品的好坏，在温泉的上方可以找到符石 D。在村里逛了一会后，在"精灵村 05"的树上找到老村长交谈，村长会问大家一个问题，选择"是"的话，攻击力提升，选择"不是"的话，防御力提升。

精灵的正确拼图

逛完精灵村后就可以离开了，出精灵村按照"长角森林 23→18→22→24→25→28→43→45"的顺序前进，最后在长角森林 45 看见了安古拉树洞，一直往里走发现了受伤的得立夫躺在地上。此时一群鹿狼围了上来，巨大的鹿狼王也终于出现，一场大战后，众人将鹿狼王打败，得到鹿狼角粉来医治得立夫。茱儿大仇得报，向众人提出告别，经过一段时期的相处，艾妲已经舍不得她离开，但茱儿说自己自在惯了，看着她远离的背影，艾妲感觉她好像丽芙…

11 复仇南征

解决鹿狼王事件，艾妲一行回到村里受到村民的热烈欢迎，村民们赠送符石 F、符石 U 作为酬谢。就在大家沉浸在欢乐中时，魁恩西的手下阿克前来收税，由于不满意贡物太少，阿克居然对莱塔老人下毒手，一旁的艾妲忍无可忍出面阻止。激战中，阿克的眼睛被打伤，狼狈逃出亚芙村，回报魁恩西。

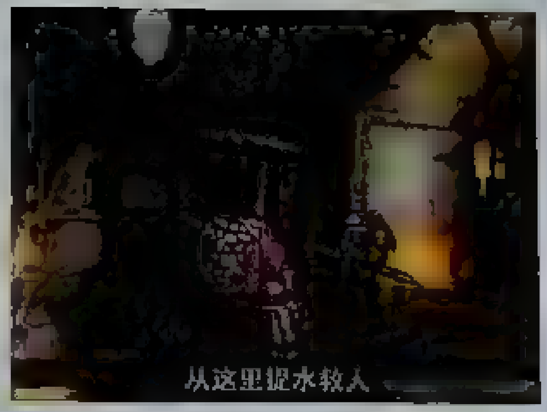
当晚，魁恩西就派阿克前来放火烧村。当艾妲醒来时发现自己已经身处火海，此时贝丁和忽伦及时赶到将她救出，而其他村民大多都被困在屋里，到"亚芙村 06"村长家左边的水井里提水，每次可以提 6 桶，按照"亚芙村 06 救村长条斯顿—亚芙村 05 救安德鲁—亚芙村 04 救菲弥"的顺序将三人救出，接着来到广场外遇到阿克，阿克留下席列对付艾妲等人，自己则前往村中抓条斯顿村长。幸好席列为人善良，故意输给艾妲等人后便回城覆命。众人立刻返回村中，但村长已经被阿克抓到了风之遗迹。在村里补充一下物资，这将是最后的决战。从亚芙村 01 往上就是风之遗迹的入口，进去后按照"风之遗迹 01→02→03→06→07→09→10→12→15→16→17"的顺序来到风之遗迹 17，阿克正准备杀掉条斯顿，见艾妲等人赶到，阿克召唤出机甲兵帮忙，众人合力打败了机甲兵，正要拿下阿克时，山洞突然发生崩塌，双方只得各自撤退，艾妲趁机救出了条斯顿。

回到亚芙村，火势已渐熄止。但莱塔还是因为来不及逃生而被火活活烧死，留下小孙子在一旁伤心哭泣。部分村人将这次的灾难归咎于艾妲身上，认为这都她反抗魁恩西的后果。艾妲对村人的懦弱感到十分伤心。命运是要自己争取的，本着这个信念，艾妲毅然擦去泪水，决定和忽伦、贝丁一起前往亚萨城与魁恩西作一个了结。

后记：

《圣女之歌》是风雷时代继《守护者之剑》系列完结后的最新作品，游戏延续了前者的风格，依旧是以风雷自创的幻想小说为故事背景，搭配上横卷轴的唯美画面，这一经典组合也成了风雷的代名词。整部游戏在剧情设定上磅礴深远，看得出制作人员在剧本创作上的功力非常深厚。打完整部游戏，感觉剧情稍嫌短促，刚起劲没多久就玩到了结局，而分支线索几乎没有，仅有的几条也局限于寻人找物之类的传统套路，让人颇为遗憾，3.5G 的大容量不应只是如此而已。当然，这么大的容量是因为游戏中的高质量过场动画非常多，几乎每有新的情节发展就会适时地出现播放，让人感觉游戏更像一部动画片。音乐部分以悠扬恢宏为主要风格，很好地配合了游戏，顺便一提，游戏的动画和音响两部分占据了近 1.4G 的容量。另外，游戏中共有 6 个小游戏，有的必须完成，有的可以选择完成，就难度而言，海底学习游泳的最为困难，可能是笔者反应慢的缘故吧！

迷宫一直是风雷的弱项，从《守护者之剑》开始就遭到了不少人的批评，原因是场景的重复单调，虽然画面很漂亮，但每个场景看起来都一模一样，让人感觉是在魔境里兜圈，永远在原地打转。这次的游戏依然要花大量时间在迷宫上，如拉飞多司这样的变态迷宫笔者还是边走边画地图才得以通过，如果是硬来的话相信会令人崩溃。


从这里提水救人

游戏的另一大乐趣是他的魔法配置系统，所有的魔法都要由符石来进行合成，符石的获得可以由特定角色增送、场景中拾获以及道具店中购买等途径，得到至少两颗符石后就可以进行合成，游戏好玩的地方就在于魔法合成的条件，并非随意拿两颗符石就能合成魔法，而是要要根据魔法的口诀来选择富有相应定义的符石。感觉在游戏中，自己就像个巫师，记下路途中所获得的合成口诀对符石进行判别，根据结果制造魔法为己所用，比起以往角色游戏中人物升级后就自动领悟魔法的"天才"要好太多。

总体来说，对于幻想式游戏的爱好者来说，这部游戏还是非常值得一玩的。另外，这还只是这个系列的第一部作品，故事只交代了原著的前两章，还远远没有达到剧情的高潮，据说风雷将会以六部曲的形式来完整交代圣女之歌的故事，这也意味着今后我们还会玩到五部《圣女之歌》，那时才算完全体会整个游戏，希望后五部能保持优点，改进缺陷，使之成为国产游戏的骄傲吧！■

附：魔法合成表

治疗术 M+S	冻气术 G+H+L
护盾术 Y+S	恢复术 G+N
催眠术 H+N	冰剑术 L+T
地之剑 B+T	束缚术 B+I+N
火箭术 H+K	落石术 B+G+K
晕眩术 K+S	加速术 D+H
迅捷术 D+G+H	火疗术 D+M+S
唑白术 F+S+U	火炎术 D+K+U

异形Ⅱ实战心得

异形Ⅱ》虽然不同于诸如《反恐精英》、《雷神之锤》这类主视角3D射击游戏，在《异形Ⅱ》里要面对的对手是和你自身完全不同的异族，而你所能选择操控的也是这三个特性天差地远的种族，这反而类似于《星际争霸》，每一族都代表了一种完全不同的战术思想。虽然"星际"在游戏类型上和《异形Ⅱ》不同，但我认为单就战术思想而言，它们是可以互通的。

当然我们不能把"星际"里的战术完全照搬到《异形Ⅱ》里面来，因为即时策略游戏毕竟大多数时间都是在群殴，而《异形Ⅱ》这类主视角游戏似乎更偏重于单挑。所谓狭路相逢勇者胜，虽然有它的道理，但我认为还说得不全面，在单独面对敌人的时候，并不是单纯凭勇气就能获得最后胜利，特别是当双方都拥有相当的勇气和信心，这个时候，就需要智慧和对游戏内涵的理解。

我不想告诉各位具体应该怎样去玩《异形Ⅱ》，是蹲着开枪好还是跳来跳去开枪好这类问题不要拿来问我，我也不敢摆出一副老师的样子教各位，如果选异形应该用哪副牙齿去咬人（异形有两副牙齿，这在后面将会有所阐述）？没准昨晚在网上狠K过我的仁兄现在也正在翻看我的这篇小文章。我相信人外有人天外有天，一切事物都是变化发展的，这世上没有必胜之法，我能做的，就是将我在游戏里的一些心得公诸于众，供大家参考，内容上将会着重就各族的特点分别向大家讲解一些重要或不重要的战略思想和战术表现，偏重于针对不同种族特点的战术制订，换句话说，就是一种重视自身和对手特点的调查研究，而《异形Ⅱ》这款游戏显然有助于我们这种思想的形成，当这种思想变成一种习惯时，相信无论在游戏里，还是在现实生活中，都会对我们有莫大的益处。

兵法有云，兵者，国之大事，存亡之道，荣辱之地，不可不查也。现在世界基本上还算和平，不过不打仗并不是说我们中国古老的兵法就没了用武之地，我发现在游戏里这些理论一样有效，同时，如果你能够融会贯通，你会发觉在平常生活里，兵法的理论也同样适用。

兵者，诡道也，就是说要兵不厌诈，这当然不是教你在队友背后开黑枪，所谓"诈"字一诀，在古代并不是贬义，它代表预料、推测对手的动作和行动，这是很重要的，匹夫之勇往往是愚蠢者的代名词，善于动脑才是真正的赢家。

兵法又指出，天地人是决定战争胜负的重要因素，这就说明了环境的重要性，这在《异形Ⅱ》里的体现最为突出。在很多时候，你会发觉某一族无法适应的"死"地，往往是另一族最能发挥特殊才能的"生"地。

另外一个重要的理论就是"风林火山"，解释为"行如风、疾如林、劫掠如火、不动如山"，我这里只取用"行如风"和"劫掠如火"，都是强调行动快捷，干净利落，"疾如林"和"不动如山"是排兵布阵上的问题，我们不予深究，而且单就《异形Ⅱ》这款游戏来说，当你"不动如山"的时候，就意味着你将会成为活靶子或是下酒菜。

最后一个重要理论称之为"兵众则围，兵寡则分"，意思是当我方的兵力大过敌人，就可以将敌人围起来歼灭，而如果我方的兵力少于敌人，就应该将他们兵力分散，各个击破。在我们的游戏世界里，这条理论适用于一切多人网络对战中的团队竞赛。

说了这么多古人的理论，相信大家一定看得津津有味（无数个鼠标和臭鸡蛋飞来），其实这些并不是废话（作者从臭鸡蛋和鼠标的废墟中挣扎爬出），我在玩《异形Ⅱ》的过程里，感觉到这款游戏很多地方都是暗含兵法，难得的是它居然是一款主视角射击游戏。而我前面提到的兵法理论，则是下面一切有关《异形Ⅱ》战术思想的理论总则，同时我认为，这些理论对于一切涉及竞争的事情都有效，无论在游戏里还是现实中。

"知己而不知彼，或知彼而不知己，胜负各半；知己知彼，则百战不殆。"我在前面已经说过，因为三个种族间的巨大差异，注定了要玩好《异形Ⅱ》必须重视对自身和对手特点的调查研究。接下来我们来看看人类、异形和铁血战士三族的各自特点。

首先是人类，这是一个从肉体上来讲很脆弱的种族，移动力低，防护力不强，跟我们一样，他们没有任何特殊能力，除了旺盛的创造力和坚强的意志。人类拥有很多形式各异的装备和补给，它们各有各的功能，善用这些装备是人类玩家必须掌握的重点。因为在很多对人类玩家不利的游戏环境里，就只能靠这些装备为自己争取到和对手[illegible]优势的距离，比如[illegible]环境，异形和铁[illegible]自身生理上的优点[illegible]，而人类则必须借助[illegible]照明弹和夜视仪之类的装备来达成这个目的，这明显是对人类不利的。因为这些装备不但照明范围有限，而且可连续使用的时间也不长，你可以想象一下当你在一个满是敌人的房间里忽然变成了瞎子，那会是怎样一种情况，这个时候你只会恨自己为什么没有金毛狮王谢逊那听风辨音的本事（成了瞎子也能打赢架），可是科幻游戏毕竟不同于武侠小说，你虽然能听到异形撕咬你头颅的声音，但是却无计可施，等你感慨完了以后，你已经身首异处。不过人类的优势在某些时候也是很明显的，你会拥有各种针对不同种族的特殊武器，如果使用得当，面对面的较量中你会占尽优势。

异形的特征就是行动快，移动力高，而且在战斗中会因为吃掉对手而获得生命值和自身的成长，遗憾的是成长的同时你虽然会获得一些新技能，但也会失去一些曾经有过的技能，比如在天花板和墙壁上攀爬的能力。而这些能力可能在过去很受你所爱而经常使用，所以你要有喜忧参半甚至是乐极生悲的心理承受能力。因为它们有好几个成长的阶段，而每一阶段的特殊能力都不同。所以，就异形而言，实际上你要掌握好几种打法，无形中增加了使用异形的难度，同时也增加了游戏的乐趣。异形拥有与生俱来的几种视觉模式，包括分辨对方种族的颜色模式，和类似望远镜的远距离观察模式，不过，当你远距离观察时，你却无法清楚了解自己近处的情况。它们还有一个优点是具有无限夜视能力，却不必为此付出能量。这是一个在生理上占尽优势的族类。

铁血战士看起来似乎比其他族类都显得强大，至少在气势上给人的感觉是这样，这是一个战斗种族，拥有很强烈的荣誉感和自尊心，而他们的特殊能力的确为他们的骄傲提供了有力支持，他们的武器攻击力强大，通常一击必杀，他们甚至能够隐形，悄无声息地潜至敌人背后给予狙杀，他们也拥有几种视觉模式，包括针对人类的热感视觉模式和针对异形的电子视觉模式，另外还有一种视觉模式似乎是针对铁血战士自己的，因为开启这[illegible]的，对本族个体的情况[illegible]观察得更加仔细。但是遗憾的[illegible]表面上的强大对战斗根本无济于事，俗话说，家家都有一本难念的经，铁血战士也不能例外，他们的一切攻击、隐形和补充生命装置都需要强大的电能供给，是些电老虎，虽然游戏中不乏为铁血战士准备的充电设备，但是充电时的铁血战士完全处于一种手无缚鸡之力任人宰割的局面，更倒霉的是充电时发出的巨大噪音往往会引来大批遭死耗子的敌人，这个时候你就会充分理解"人为刀俎，我为鱼肉"这句古谚的深刻含义，而且作为生命之源的水，有时候也会成为你最大的敌人，它会破坏你的隐形，将你毫无保留地暴露在敌人的枪炮之下。

介绍了三族的主要特征，接下来我们一族一族地研究，当面对不同的敌人时，应该注意哪些方面。

如果你选择了人类，那么小心，一切黑暗的地方都有可能成为你的恶梦，还有狭小的空间，比如一些小房间，因为无论是异形还是铁血战士，近距离作战都是他们的强项。人类的武器大都善于远程攻击，所以你必须和敌人保持距离，才能充分保护自己和杀伤敌人。

当你面对的敌人是异形时，你还要不时抬头看看天花板，它们会从一些你视线上的死角忽然出现，攻你个措手不及。当你必须进入一间有异形的黑暗房间，你首先要检查你的肩灯电能是否充足，这时不要吝惜照明弹，先丢几颗进去，尽管这会暴露你，但是总比死得不明不白要好得多，然后一鼓作气冲进去，不要恋战，能干净利落地解决敌人当然最好，不行的话就要赶快退出来，建议进去前先看清楚退路，推荐使用炸弹之类的大面积杀伤武器，因为异形的移动速度非常快，如果你对自己的瞄准不是很有信心，就必须那样做，同样因为速度的差异，你应该尽量避免和它们游斗。

空旷的室外对人类来说是最有利的，但是当你面对铁血战士时，仍然有一个致命的缺点，那就是越空旷的地方，一个隐形的铁血战士越能从更多的角度接近你，所以你必须保持高度的警惕，善加利用能破坏铁血战士隐形的有水的地方，而且铁血战士隐形时他周围的空间会产生细微的扭曲，只要观察仔细就不难看出。建议首先和他周旋，如果你能撑到他电能耗尽，那么你就赢了。

作为异形来讲，你得充分利用生理上的优势，无论对付人类或是铁血战士，你都要尽最大努力接近他们，记住，近身战时你几乎是无敌的。但是，正面冲向敌人绝对是自杀行为，人类的连发冲锋枪会很快把你撕得粉碎，你可能连他的肉味都没闻到就挂了。

前面已经说过，利用生理上的优势，尽量和敌人在黑暗处或是路线复杂的走廊和房间里周旋，你的夜视能力是长期的，而人类则只能维持一小段时间，同时因为你在某个阶段具有攀爬墙壁和天花板的本事，善用这个本领，悄悄爬到敌人头上，猛然跳下来咬掉他的头。异形可以拥有一种用自己的第二副牙齿突袭敌人的本领，如果成功的话，可以补充生命值，但我并不提倡，因为我认为很多完美的进攻会因为考虑这个问题而遭到破坏，异形的进攻是最需要计划的，而且进攻的过程必须流畅，如果心里老是想着使用特殊技攻击以获得经验值，很可能会给使攻击因为心有旁骛而夜长梦多甚至节外生枝，我认为异形对付人类时最好首先放弃补充生命的想法，除非万不得以或者有十足把握，补充生命值是个很大的诱惑，但它同时也是令我们瞻前顾后的原因，这是异形玩家的大忌。

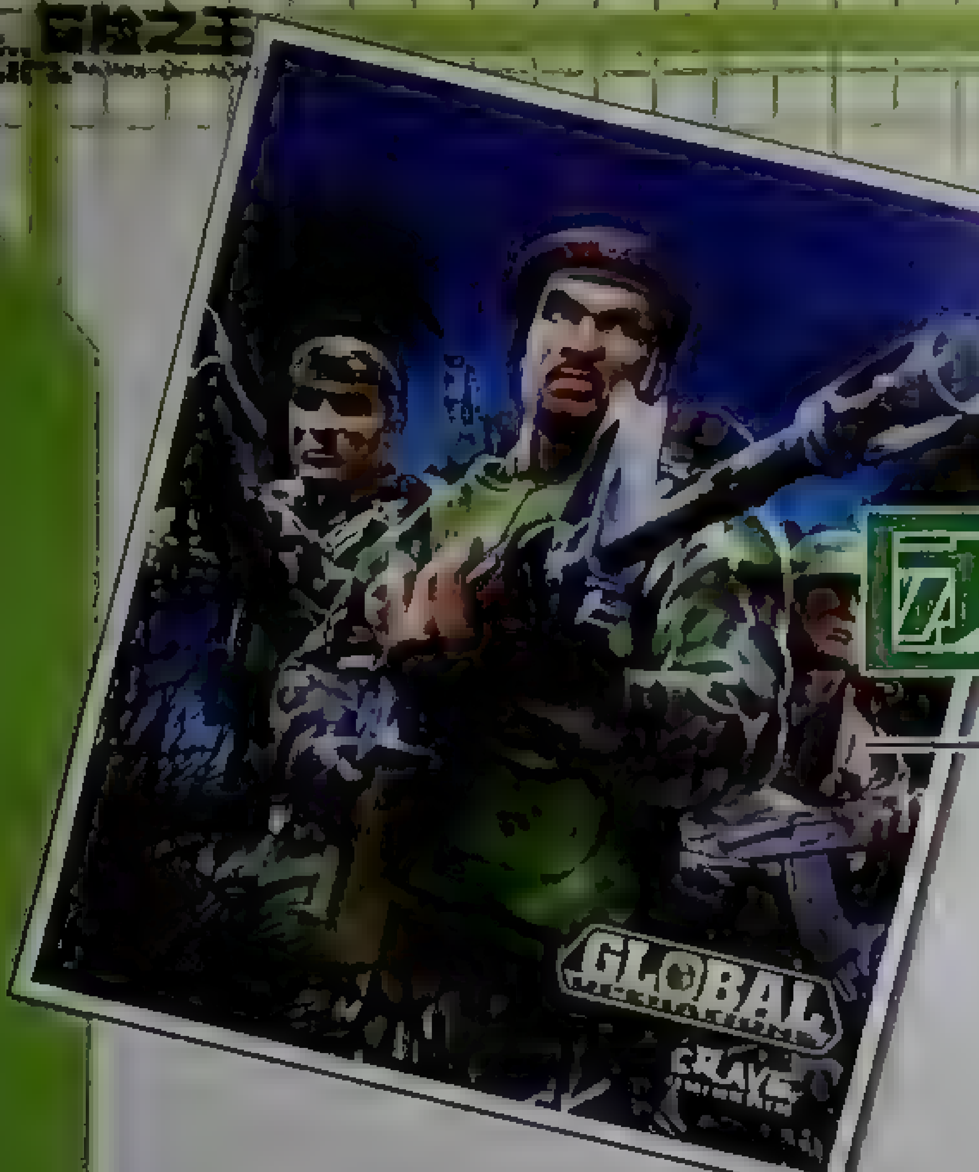
当异形面对铁血战士时，通过颜色视觉模式可以很轻易地识别出隐形的铁血战士，实际上对异形来说，铁血战士似乎比人类的威胁要小，就算在空旷的地方，他们也不像人类那样难以接近，因为他们的武器虽然威力巨大，但是却对精度要求很高，像人类那样可以连发扫射的武器不多，所以异形完全可以发挥自己的速度优势躲避他们的攻击，然后欺近他们身边。异形的缺点就在于没有远程攻击武器，它们所拥有的一项所谓"突袭"的快速突进以头撞击敌人的技能似乎是设计者为了弥补这项不足而设定的，但实际用处并不大，这种攻击在空旷的地方几乎没有任何作用，而在房间或走廊里本来就是异形发挥优势的地方，如果贸然使用这项技能又不成功的话，反而会因为太快速的位置变化把操作者自己搞得头昏脑涨，丧失掉本来属于自己的优势。当然这可能是个人喜好或操作上的习惯问题，也许我自己觉得不妥，没准到了别人手里会变成一项必杀技也说不定，总之大家根据自己的感觉取舍吧。

最后是铁血战士，这个种族非常强悍，攻击的效果也十分明显，通常一击必杀。适宜的战术是暗杀，隐形装置很重要，特别是当你面对人类对手的时候，缺点是武器的瞄准精度要求太高，在快节奏的网络对战中会令你叫苦不迭。所以，其表面上虽然看起来强大，实际上也不适宜和人类正面交锋，这就要求你善于寻找最佳时机，不要以为隐形以后就万事大吉，敌人仍然有发现你的办法，特别是当他们有所防备时，如果你冒冒失失地进攻，那你这位骄傲的铁血战士就会变成再也骄傲不起来的鬼魂，你必须等待，要有和中国的球迷们一样的耐心，同时你要善于把握稍纵即逝的机会。因为使用某些武器会暴露你的行藏，所以当你面对的敌人不止一个时，一次出击必须马上退避。我总结的铁血战士对人类的经验是："恬淡隐忍，等待时机，十足把握，一击必杀，目的达成，立马闪人。"可见铁血战士玩家确实得把自己当成电影里面的杀手对待才行啊。

如果对手是异形，你的武器将会更难瞄准它，所以除了前面总结的经验以外，你还要有和敌人拼刺刀的勇气，幸好铁血战士有几件很称手的近战武器，当异形向你逼近而你的发射型武器无法打中它时，不要犹豫，更不要退避（因为你反正也跑不过它），在近身战里和它拼了（没别的办法，只能这样，拼一个够本，拼两个赚一个）。虽然铁血战士的主要战略思想就是隐藏自己和攻击的准确性，但是另外还必须提一下，有时候近身战会令你大占便宜，特别是对人类，因为你的武器攻击力强，而站得近你才会更容易击中对手，尽管你也会付出相当的代价，但是你开一枪等于别人开三四枪，所以你是赚了。如果你发觉隐形攻击对狡猾的对手效果不明显，不妨试试尽量逼近他。

铁血战士的致命弱点就是需要不时充电，而这个充电过程你其实就等于是一只死兔子等别人来捡，所以如果在多人网络对战里面，你最好在队友的保护下充电，如果没有队友的保护，你起码也要找个僻静的角落，好让敌人不容易发现，否则你就只有自求多福了。另外一条重要经验是不要去追一次攻击没能杀死的敌人，攻击一次，就等于暴露了自己，你追过去也没用了，一旦别人有了觉察，你是很难得手的，而且无疑是往人家枪口上撞，在铁血战士的战场上，隐蔽比杀敌更重要。

任何事物都有它的规律，游戏也不例外，我们只有发现它的内在规律，才能更好地控制它，利用它。这是一个逐渐的过程，也是一个群体智慧的过程，我希望能有更多的玩家一起来研究它，最大限度地发掘它的乐趣，这样，我们的水平才能更快地得到提高。《异形Ⅱ》作为一款主视角3D射击游戏，其内涵是丰富的，一接触就觉得它有很多特点，单凭某一个人，是不能发现它的所有内在规律的，而且前面说的，也只代表我个人的一些心得和体会，正确与否，还有待广大同好自己在游戏的过程中慢慢体会，希望大家同时能发现更多更好的经验，并把它们公诸于众，以利于大家的交流和共同提高。■



团结就是力量

——对《全球行动》配合问题的批判及建议

文/释天

全球行动（Global Operations，以下简称GO）问世已有一段日子，这款被众多游戏评论家、游戏专家极为看好的第一人称射击游戏（FPS），在国内的流行程度却并不是很高——喜欢该游戏的玩家一边对该游戏大加赞赏，一边又不停地为缺少人气兴旺的可选服务器高声抱怨。如此优秀的游戏怎么会缺少玩家呢？除了本游戏在国内仍未正式发行的原因外，更重要的是从其它第一人称射击游戏"转行"过来的玩家刚进入GO时所产生的极度不适感，导致他们轻易地放弃。这种不适感究竟是什么呢？

GO中玩家必须从突击队员、机枪手、侦察兵、医疗兵、狙击手、爆破兵以及要员（VIP）中选择一个自己希望扮演的角色。每一兵种开始的钱币数量都不同，取得物品的能力、背负能力以及对不同武器的熟练程度也不同，因此在完成任务的过程中他们必须承担不同的作用。从兵种名称想必就能推测出，突击队员必然是冲锋陷阵的首选，可以使用多种武器；机枪手则可以用重型机枪伏在地上扫射以压制敌方；而排雷、布雷以及拆炸弹的活计都需要爆破兵来完成；战场上救死扶伤则是医疗兵的天职，狙击手是一种"远程打击"力量——事实也是如此。

由于引入了真实特种作战理念，GO中的每一个任务都需要多兵种密切配合才可能完成——往日的"兰博"们将发现，他们独自一人将无法主宰"世界"！从理论上来说，这种变化是符合游戏发展潮流，会得到真正喜欢FPS的玩家欢迎的。想想看，游戏CS作战小组的流畅配合是多么的让人羡慕，而这种更深次配合的引入，必然导致更多的战术变化，因此能够给玩家带来更多乐趣。但这种美好的愿望和优秀的设计好像遇到了一点"小麻烦"，因此使得很多玩家在GO上手过程中并不能享受到配合作战的乐趣，体验到的反而是由于缺乏协作所导致不断失败的挫折感

GO的单人游戏模式的"功绩"是必须要提的。大多数最终没有选择GO的玩家就是因为按照以往玩游戏的思路，对其单人模式抱有了太多的期待，结果却是大失所望，最终丧失继续游戏的兴趣。单人游戏中玩家将一个接一个地完成发生在世界上13个热点地区的特种作战任务。玩家可以从6个兵种中选择一个，然后与其他由计算机控制的队友一起去与电脑控制的敌人战斗。在游戏中，玩家几乎无法指望自己的队友为自己提供哪怕是一点点的帮助，他们总是表现得很愚蠢——用错武器、不听指挥、不救治伤员、购买物品时毫无头脑，有时甚至会被困在某个地方动不了——好在此时敌人在计算机的控制下表现得也很糟糕，对玩家的威胁并不大。可以说，只要对FPS稍有研究的玩家，几乎都能很快轻松过关，但游戏"弱智"的印象就深入脑海。其实，GO如同CS一样，根本就是一个架构于网络基础之上的第一人称射击游戏，其所谓的单人模式根本就是一个改进的训练模式，与CS唯一的不同就是"BOT程序（机器人程序）"不是由第三方提供的，而是由其制作公司Barking Dog自己制作的（并且很烂）。所以玩家在玩单人游戏时一定要摆正心态，就全当是熟悉操作、武器系统、任务和地图就好啦，真正的挑战应该到网络中体验。

下面我们谈谈联网。网络对战部分、人与人之间的协作与较量是GO的真正精华所作，这一点是毫无疑问的。但即使在这一部分，GO也存在很多问题。首先，从寻找对战服务器开始，国内玩家就会遇到不少麻烦。在美国，EA与GAMESPY合作架设了正式的服务器，正版用户很容易与其他志同道合者相会；在中国，由于该游戏尚未正式上市，正式服务器自然尚未开通（据说很快就要开了），只有依靠私人提供的少量"非官方"的对战服务。

等历经千辛万苦终于进入人与人的较量时，很多玩家会发现自己还是无法体验合作的乐趣——很多没有理解游戏精髓所在的"独行侠"，不管选什么兵都爱抱着AK47或MP5去与敌人"死磕"！这不仅导致自己深陷单打独斗的险境，而且把很多有心合作的玩家推倒了一尴尬的位置之上。举个例子吧，在一个缺乏合作精神的团队中，医疗兵如果不帮人补血的话，那不如去当突击兵或重枪机手算了；侦察兵不去侦测的话也没有什么存在的意义，但这样肯定无法赢得战斗。如果有人愿意去做一个称职的医疗兵或侦察兵的话，他们脆弱的火力决定他们很难与敌人正面较量，可此时突击兵和机枪手很少愿意为他们提供保护（或者是并肩作战），而是更愿意直接杀入敌人腹地进行"肉搏"——要为他们提供医护或情报，医疗兵和侦察兵就必须在没有火力掩护的情况行动（太艰难了）。与此同时，"鲁莽"的爆破兵可能正在不顾其它队友的死活猛放炸弹，结果是同队的都被炸死。

如此进行"全球行动"可以说是对该游戏的一种亵渎，但是大多数人在刚刚上手这个游戏的时候面对的就是这种情况，于是他们只能选择离开。很多人在离开时有着这样的的想法："等大家水平提高些，团队精神增强些，我再回来体验它的真正乐趣！"人人都如此等待，合作精神和水平会凭空提高吗？答案是否定的。于是那些真正欣赏它的玩家开始大声疾呼，他们不希望一个如此优秀的游戏由于玩家意识的平庸而被埋没！比如，教育网内第一个宣传GO的heavyweight所做的很多事情就让笔者深深佩服，笔者觉得自己也应该做点自己力所能及的事情。

与所有的FPS一样，在GO中枪法占据着很重要的地位，由于GO的射击难度比CS大，玩家在不用担心一探头就被人爆头的同时，也会发现如果自己枪法不好的话浪费一个弹匣可能也打不死人。所以在团队中，人人都有好身手是件不错的事情——突击队员、机枪手和狙击手就不用说了，枪法好的医疗兵和侦察兵也能增加生存几率，为团队多做贡献。但除了枪法外，配合精神是至关重要的 除非对方配合得比己方还烂，否则己方永远都没有完成任务的机会。

游戏中，不要总是指望别人配合你而你却从不配合别人，一定要首先从自我做起——跟紧你的队友，随时伸出你的援助之手！当队友遭到攻击的时候自己躲起来的人（除了正在使用生命信号探测器LSD的侦察兵外）还是不要玩GO了，免得影响其它玩家的心情，下面就介绍一下配合中最基本的要点

组队作战

在GO中，一个好的团队应该根据任务的情况合理配备兵种（具体情况具体分析），然后协同作战才发挥团队的最大威力。以第一关为例，对攻方来说两名机枪手加上医疗兵、侦察兵、爆破兵就是一个很不错的团队. 机枪兵在二楼的窗户上架设带有瞄准镜的机枪狙击中庭敌人并可以有效压制对方火力（由于是近距离作战，狙击手在之后的行动中没有什么太大的作用所以就不用他狙击了），等第一波攻势完成，医疗兵救治伤员之后，再向货车以及庭院前进；两个机枪手包抄两边的走廊守住对方的重生点，爆破手去装炸药就是。

如果有可能的话，最好在游戏开始之前就协调好团队的人员配置，要不然在游戏里通过"Chat"商量也是个不错的方式。戏外的交流很重要，平常最好是去一个固定的站点，熟悉一些战友，大家能约好时间多做点配合练习。最初，两三个人一组同时行动就可以——即使等到GO真正兴旺起来之后，两三人一小组的配合也依然是个比较合理的模式，而那时也可以开始更高级的小组协同作战训练了。

注意 不要总想着当"兰博"，医疗兵和侦察兵也都是很有"钱"途的职业。很多刚接触GO的玩家总认为突击队员和重机枪手最好赚钱，因为他们杀一个敌人可以得$300，而其他兵种只能得$200，但这钱并不好赚，要算是他们用命换来的。其实，杀敌并不是医疗兵和侦察兵的主要任务，他们是靠"外快"轻松赚钱的。医疗兵救护一名队友或同盟可赚$200，治疗一名队友或同盟10个生命点（或治疗点数小于10）可赚$25。侦察兵开动LSD使得相关队友杀死敌人奖励$150。还有比这些更轻松的吗？

怎样请来医疗

在GO中，医疗兵是受伤者最期待的人，也是被骂得最多的。经常有人说，"我叫的嗓子都哑了，那个烂人就是不理我——就这种人还当医疗兵呢？"不错，在GO中不少选择了医疗兵的玩家并没有很好地完成本职工作，这中间确实有些他们自身的责任。可受伤的"勇士"呀，你考虑过自己的过错吗？你是否想到自己一个人单兵作战的鲁莽吗？你理解缺乏保护的医疗兵行动的危险吗？你知道自己"尸体"的附近还有虎视眈眈的敌人吗？

正如前面所说的，GO中一开始就应该团队行动。从医疗兵的角度说，跟随作战人员是天职；但是关不关心医疗兵就是他人态度问题了——医疗兵应该稍微落后于作战人员，以免遭遇战一开始就被"流弹"击中，等到战斗势态稳定后再实施治疗（或受伤人员自己适当回撤）。所以作战人员如果不等待医疗兵的行动而一味猛冲的话，就很容易和医疗兵失散。

轻易倒在敌人控制范围内的人员是不值得救治的：如果救他，医疗兵自己都会有生命危险。说不定刚好救他起来，敌人就冲过来，医护兵会来不及换枪，刚好被杀死，而刚被医护兵救起来的玩家，也会死。这时被救起来的玩家，有可能会怪责怪说，"敌人明明在附近你还救，你救我，不就等于你害我再死一次吗?！"

医务兵救人时自己容易身陷险境，所以被救起来的人，只要一起身，请马上离开现场，到安全的地方让医护兵救治！不要想着立刻捡枪——枪再捡就有了，别陷队友于火坑！医护兵到场前用打字或是无线电告知队友是否有敌人，确定自己是在"可救"的状况下再按"Z15"呼救。对于未倒地而需要救援的队友请保持警惕，保护自己的同时也保护医护兵。此外，在救治时可四处转向但请勿任意移动，否则会造成救治困难。

侦察兵的天职

在GO里，侦察兵是另一个富有牺牲精神的角色。当一个人在GO里选择了侦察兵这个角色后，他就应该放下成为杀敌最多的战士的欲望，全心全意地为同伴标定敌人的方位，尽量长时间地开启LSD。优秀的侦察兵不直接参加战斗，但他可以使团队的力量倍增——队伍里每一个人都能了解战场的态势，从而能作出最正确的判断。（记得一次哥们儿问我，在夜战关卡里是买夜视仪好还是买热力成像仪好，我和其他朋友就谈论开来了。最后的结果却是加一个侦察兵，因为他不用花钱。）

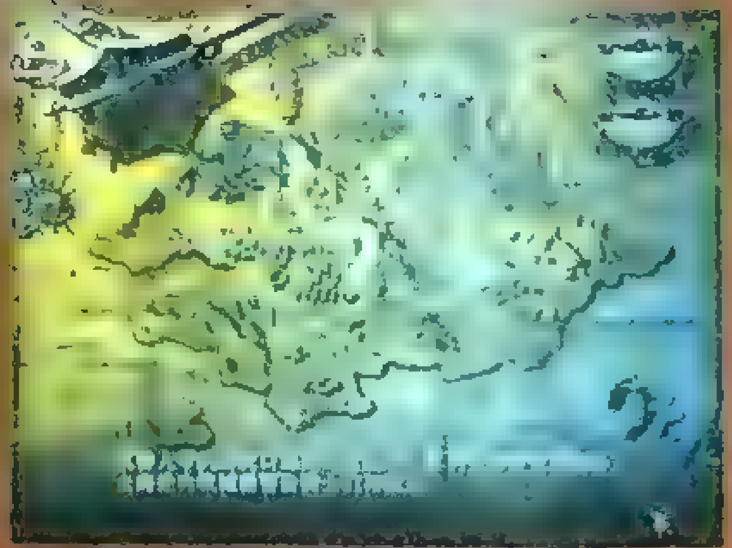
现在很多侦察兵的意识误区是开一下LSD之后知道敌人所在后就冲上去对射。侦察兵的防御很低，能够买的武器只有冲锋枪，而冲锋枪的威力又不大，和别的兵种直接对抗其结果可想而知——三两下就挂了！而没有了侦察兵的队伍可以说和瞎子没太大区别。所以侦察兵就要一心一意为队友标定目标，千万不要有太多的杀敌念头（除非在己方优势明显的情况下活动活动筋骨）。在队友都阵亡的情况下，侦察兵逃跑并不可耻，因为只要他存在战场上的敌人无处遁形！

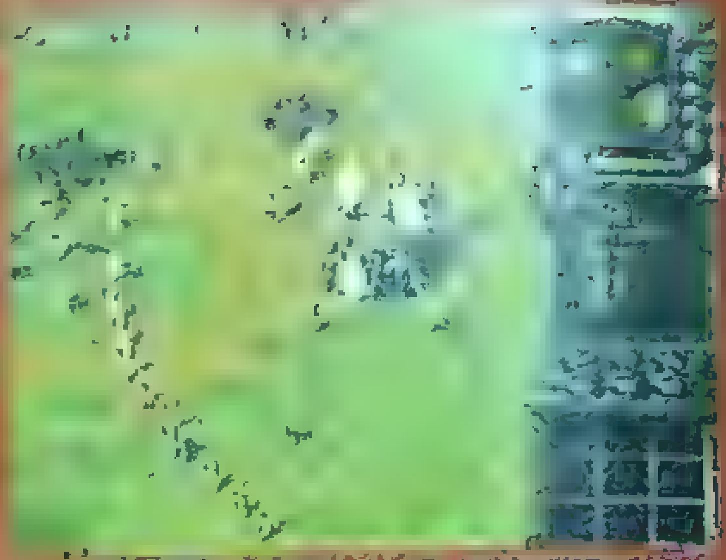
狙击手的战术

在场景比较开阔的场景中，防守方至少要有三个狙击手以守住自己的点（一定要互相配合），而且狙击手最好和侦察兵组成2人组，让侦察兵为自己提供火力压制和定位等各种掩护。对于狙击手来说选位是最主要的，尽量选择那些不容易被敌人发现的地方，比如较暗的地方、两个柱的空隙等。在游戏中，一般会有几个很好的射击点，如果能守住，一般对方很难攻克（或有大量的伤亡）。最后，要懂得移位。自己突击队员都冲上去了，自己的位置就要往前移，以便继续掩护队友；如果队友被迫后撤，自己的位置要很快的往后移，占据有利位置掩护队友后退。

...

关于如何提高配合水平的东西还很多，但是关键还是要玩家心里有根"弦"——谨记自己是团队里的一份子！只要有这份心，在游戏里多从战友的觉度考虑问题，其它的东西都还可以在实战中慢慢摸索，最终你会发现GO将变得很精彩。是的，"团结就是力量"！■





将即时策略与角色扮演游戏融为一体，就是这款《赤焰帝国黄金版》(Kingdom Under Fire Gold)，全新的英雄、全新的战役、加强的系统，都将令你感受到扑面而来的游戏乐趣。

赤焰帝国

KINGDOM UNDER FIRE GOLD

即时策略游戏

在即时策略游戏模式中，玩家将面对两大战役共四十场规模大小不同的战术战斗。从游戏中可以看出制作小组相当注重动作的表现，特别是在“战术模式”中，军事单位的调度都着重动作都较《魔兽争霸》来得更为流畅。至于策略模式、生产构建方式则运用大家所熟悉的规则，像铁用来建造物品、黄金用来训练部队、食物用来喂饱人民、法力多寡影响可使用的魔法与技能……玩家们相当容易熟悉上手。

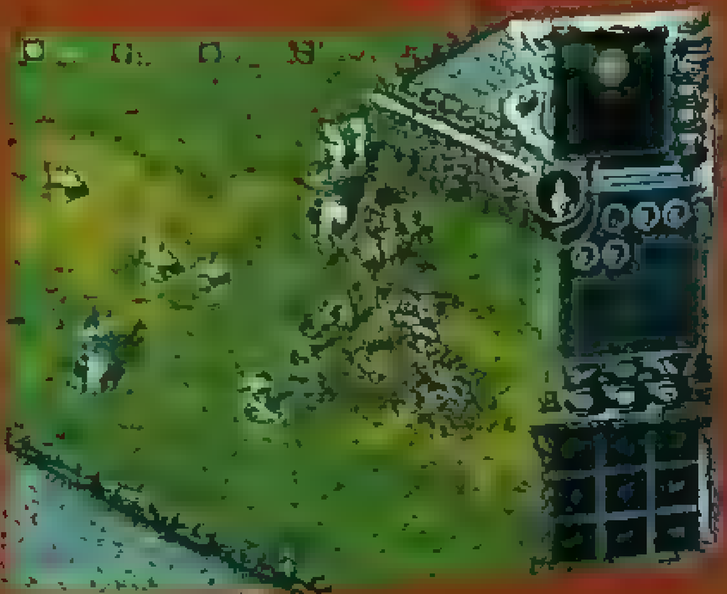
在游戏中运用的战斗单位多达70种。每支部队都有其独特的能力与战斗方式，部分部队甚至会在战斗经验达到一定水准后获得新的特殊能力。《赤焰帝国》共分为两大阵营，玩家在游戏开始时可选择要指挥哪个阵营，“暗黑战团”多半使用较具侵略性及自杀性的攻击方式，“人类联盟”则比较倾向防御态势，是好是坏随你决定。

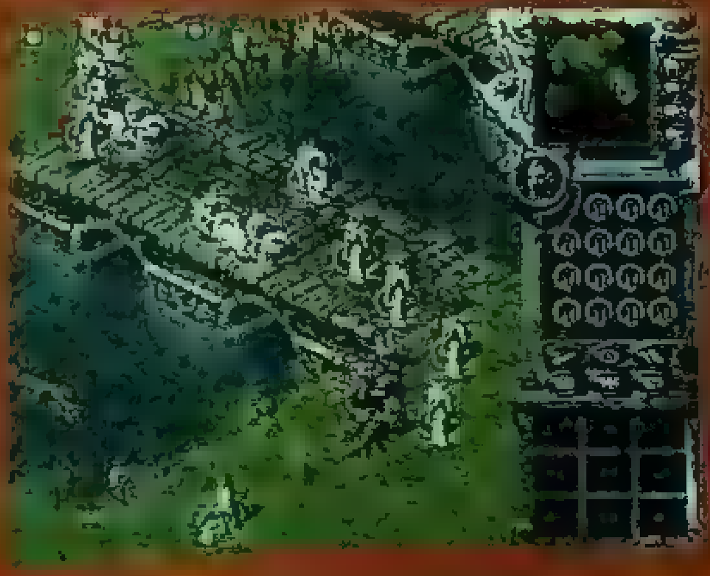
角色扮演游戏

在角色扮演方面，《赤焰帝国》中共有七位英雄人物，他们各是一方的霸主，其中“光明阵营”及“黑暗阵营”各有三位英雄，而第七位英雄人物则在正邪之间徘徊。玩家可以任选其中一位英雄进行一段冒险任务，整个游戏中共有七段不同的冒险故事供玩家来冒险。游戏进行的方式是类似《暗黑破坏神》的操作模式，冒险历程就如叙述故事一般逐步发展，在多达十四层的地下迷宫和洞穴中进行。

如同其它RPG一般，玩家在游戏过程中可以获得许多威力不凡的武器、装备及物品，随着经验的累积，玩家所扮演的英雄角色也会因此提升等级、获得新的特殊能力等等。此外，在战役与冒险中也会遇上其他六位英雄，此时彼此间的恩怨情仇将一一呈现在玩家眼前。整个游戏过程充满了挑战，所以大家一定要记得适时存盘喔。

值得一提的是，游戏中的莉莉、塞林、罗素劳思特、劳利安娜等英雄也可以出现在多人游戏里，让大家在多人世界中有更多的角色选择。





联机对战

《赤焰帝国》允许八名玩家在同一场战役中联机对抗，通过服务器的连结玩家可以自由选择加入不同的同盟队伍，并有包括死亡对决、团队死亡对决和锦标赛等数种游戏型态供玩家做选择。

这款游戏将完全打破传统战略游戏不断收集资源、建立部队、攻击敌人的不变窠臼；同样地，它也为角色扮演游戏开启另一个发展模式，这样一款另类、特殊的RTS/RPG游戏，试图带给玩家们一个崭新的感受与乐趣，还真是令人期待呢！

最后让我们回顾一下游戏的特色功能

增强的战役编辑器

你能够创建任何可以发挥你想象，适合你自己口味的地图或战役。

英雄的增加

莉莉、塞林、罗素劳思特、劳利安娜等原来只能在单人游戏中出现的英雄现在也可以出现在多人游戏里了。

Wargate等级系统

根据你在Wargate的胜败纪录，你不仅能看到自己的全世界排名，还能得到相应的头衔标志。

随时保存游戏的功能

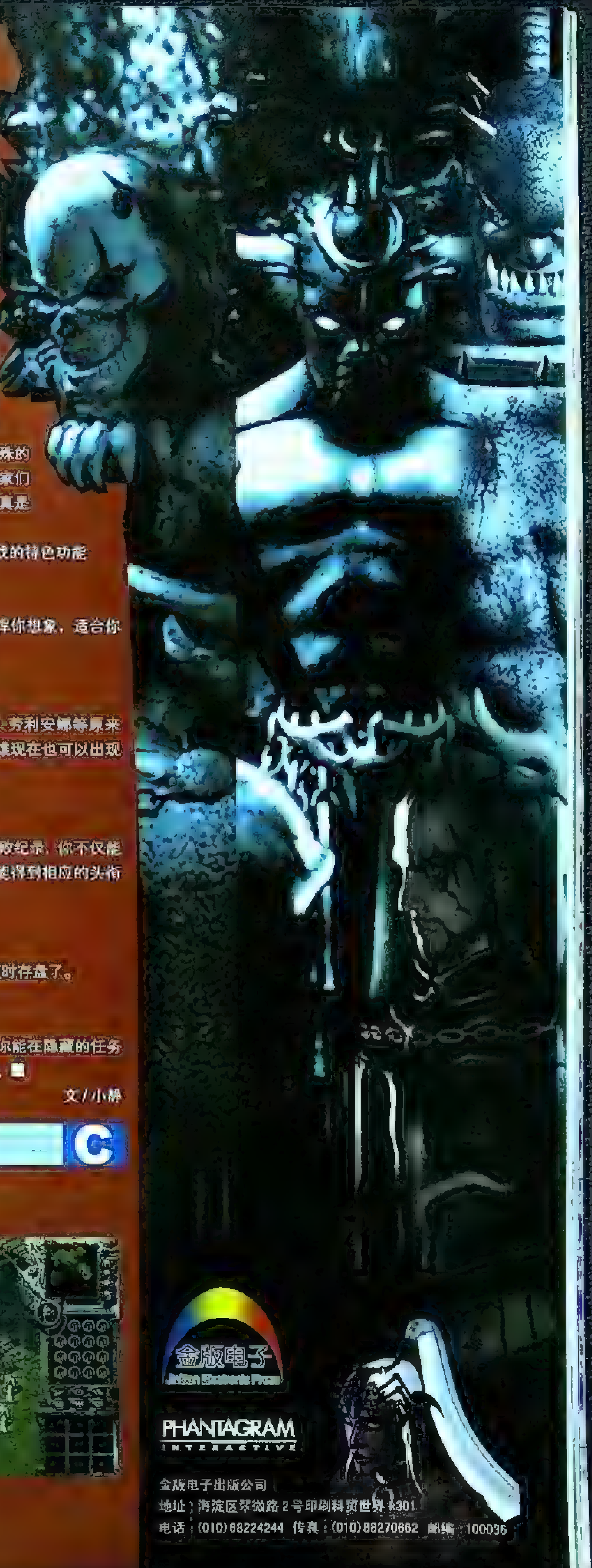
在单人任务中，你可以随时存盘了。

新加的隐秘任务

除了原来的25个任务，你能在隐藏的任务中发掘这些英雄的幕后故事。■

文/小静

名称 制作 上市 | 类型 代理 版本 | C



Warrior Kings 勇士之王

步履蹒跚的复仇之旅

文/Freelancer

在《勇士之王》(Warrior Kings)发行之前，许多媒体对它的期望值都非常高，认为它融合了C&C及AOE的特色，甚至连尚未发行的《魔兽争霸Ⅲ》都难以与它抗衡。

这是一个发生在中世纪的故事。在奥比斯大陆，邪恶的主教控制了整个帝国，并试图把那些反对他的人都消灭干净。主教残忍的清除异己的行为引起了帝国中很多贵族的反抗，他们纷纷投奔游戏主角阿托斯的父亲阿玛瑞克男爵，并执着地抵抗主教的暴行。但是好景不长，主教利用诡计杀害了阿玛瑞克男爵，阿托斯也被通缉。为了复仇，也为了重振整个帝国，阿托斯开始了漫长的复仇之路。

《勇士之王》有一套完善的故事架构，游戏中遇到的每个NPC都有独立的故事背景，他们之间的关系错综复杂，玩家的复仇步伐会遍及大陆上的每块领土。显然，游戏中融合着很强的RPG因素，这在通常的即时策略游戏中是不多见的。

部队升级的概念

在RTS中的部队升级概念并非此游戏首创，但能将它发展到一定高度的到目前为止恐怕当属《勇士之王》了。游戏中的每支部队(农民除外)都有一个绿色的经验环，当利用训练场练功或者杀死敌人后，这个经验环就可能上升一格，总共有16格。(图一)每次经验值的增加都会提高部队的攻击力和准确度。攻击力的上升有明确的数字指示，准确度的提升只能在攻击的过程中体会了。在实际游戏中，攻击力似乎并没有上限，笔者曾经把攻击力初始值为5的投石车练到了攻击力160，此时投石车的炮弹是百发百中，即便敌人最高级的圣堡防御塔楼，也是几下就被摧毁。这在很大程度上促使玩家充分发挥战术上的变化来保全自己的部队，那些喜欢在RTS中不损失一兵一卒的玩家这回有福了。只要玩家善于保存自己的实力，一般只要区区两三支部队就可以平扫游戏中的敌人大本营，这种设定会让玩家充分体会到精兵猛将以一挡十的快感。

强调阵形的作用

即时策略游戏中最早运用阵形概念的似乎是《神话》(Myth)。在《勇士之王》中，一共有四种阵形可供选择。玩家可以把相同或者类似的兵种组成阵形，组成阵形后的整个部队可以按照控制单个单位的方法来控制。此时，这个军团的攻击力和防御力都会有所上升，上升的幅度由阵形的种类来决定。

直线编队：这是在古罗马战役中最常出现的一种步兵阵形。攻击、防御都有大幅的提升。接敌面积最大，可以随意改变方向，机动性较差。

楔形编队：是一种强力的冲锋阵型，最常使用这种阵形的是枪兵和重骑兵。楔形三角的主要作用在于撕裂敌人的阵形，这样可以把敌人的大部队从中部撕裂，以便分割歼灭。

柱状编队：顾名思义，是一种纵向双列编队。组成这种阵形的部队可以快速行军，在那些时间决定胜利的场合，这种阵形是最佳选择。

环形编队：这种阵形只有步兵可以使用。仅从这种阵形的模样就可以估计出，这是一种强力防御阵形。组成圆阵的步兵无法移动，但他们可以保护待在阵形中央的部队，例如弓箭手。这种阵形可以完美地抵御大批敌军的冲锋攻击，再造以少胜多的神话。(图二)

多种游戏发展线路

游戏为玩家精心设计了三条单人战役路线：皇家、异教徒和文艺复兴，这给玩家提供了更多的选择机会，你可以自己决定是向皇家屈服，还是投奔异教徒的怀抱，抑或是自立门户，创立一个新的复兴时代。每个发展路线的情节和涉及到的兵种都是不同的，而在复仇过程中面临的一些事件处理的选择，则是左右你的前途命运的砝码。

在多人游戏时，玩家可以按照自己的喜好来发展，不同种族之间的建筑具有相克性，如果你修建了异教徒的某些建筑，那么皇家或者文艺复兴方面的某些建筑就会在建筑表中消失。不同的种族在战术上会有很大的不同，因为他们的兵种之间存在较大的差异。这一点和《星际争霸》有些类似，但在感觉上兵种之间的平衡性不如《星际争霸》，在控制上也不如《星际争霸》那样体贴。

传统的资源采集系统

游戏的资源采集虽然有某些创新，但仍然脱离不了传统。游戏中的资源有粮食、原料和黄金。粮食只能种地采集，原料则可通过伐木、采石来获得。黄金除了在某些场景可以依靠金矿获得外，更多的来源是由商人和农民在市场或者贸易站做生意取得。这样的设定虽然在表现上有些不同，但实质上仍然没有脱离即时策略游戏的传统。

在单人游戏中，粮食是最重要的资源，因为生产大部分兵种都需要它，而且人口上限由粮食的产量来决定。因为除了生产部队时需要的粮食外，维持部队的生存仍然需要粮食。如果粮食产量和消耗出现赤字，那么庞大的部队很快就会把仓库中的粮食吃光，接下去他们的生命力就会不断下降，直到1为止，听起来很恐怖吧。所以民以食为天，发动战争首先需要发展农业。

前紧后松的后勤补给系统

《勇士之王》中引入了后勤补给系统，试图以此来增加游戏的策略性。玩家的部队在远征时，多数情况下需要携带补给货车。因为游戏中的所有射击部队都有弹药量的限制，因此他们不可能无限制地向敌人发动攻击。补给货车可以让附近那些耗尽弹药的部队快速补充弹药。但奇怪的是，即便没有补给货车，射击部队的弹药也会逐渐恢复，而从原手册看到的内容中，似乎《勇士之王》的制作者愿本是要让射击部队必须利用补给货车来恢复弹药的。游戏中的实际情况，只是为战斗带来一些小小的不便，你完全可以掌控战斗的节奏，使射击部队有时间自动补足弹药再行攻击。后勤补给系统从某种程度来说只是个可有可无的设定。浪(图三)

缺乏生气的多人游戏

《勇士之王》的多人游戏设定较差。其中没有大家比较熟悉的Skirmish模式(与电脑模拟联机的游戏模式)。如果玩家找不到其它玩家和你对战的话，那你只能在单人游戏中自娱自乐了。不过即便你找到了对手，联网的效率也很难让人接受。一个在单机都会时常停顿的游戏，在联网时的效果可想而知。在系统要求中，4人联机就需要高达256K的网速，从这些方面看，似乎《勇士之王》多人游戏只是为了敷衍一下用户而已。

OK。在上面针对《勇士之王》的游戏特性发表了一番看法之后，我们再来从其它方面看一下这个游戏。

单人任务

这个游戏的单人任务难度控制非常得体，各关卡逐次引入一些增强的操控要求，并有相应的提示，玩家可以逐步熟练掌握所需的战斗技巧。在任务关卡中将出现的一些决策选择，比如是接受敌人的投诚还是将其全部歼灭，选择不同的策略就会按照不同的发展路线推进。不同路线的差别很大，要想了解这个游戏的全貌，玩家可能需要把游戏玩上几遍。

游戏的三个发展路线的侧重点也各不相同。皇家路线侧重的是武力，因此皇家拥有游戏中最强的骑兵。异教徒路线侧重那些诡秘的祭祀仪式，因此他们的魔法和怪兽十分强大。而文艺复兴路线侧重的是机械和火药的发展，他们拥有游戏中最强攻城武器和火炮。

不同发展路线导致的战斗方式也各有千秋，这完全取决于玩家的战术倾向。不过无论使用哪个种族路线的部队，单一兵种都无法在战场上取得绝对优势。玩家必须留意兵种之间的相克性，否则即便你用最强大的部队，也会因为碰到天敌而顷刻间惨遭灭顶之灾。

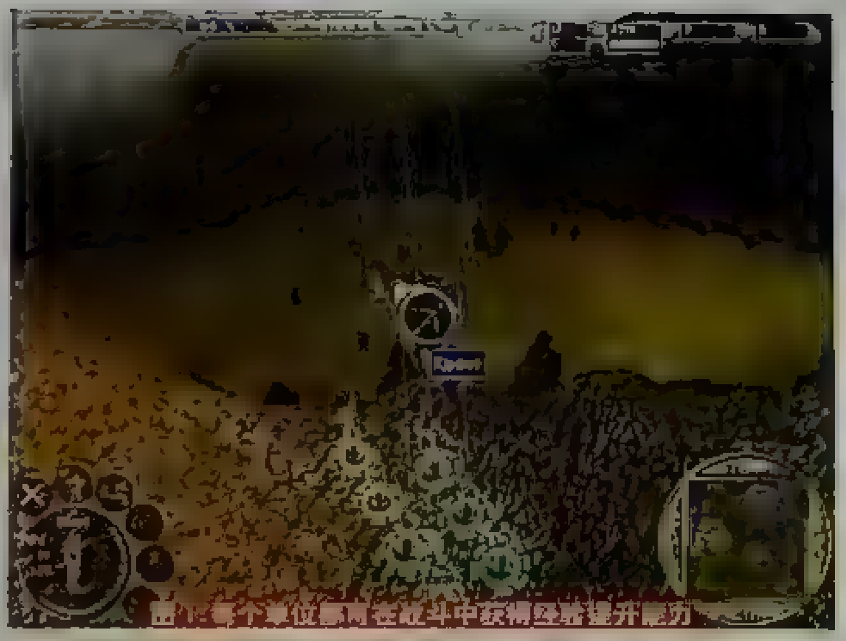
值得注意的是，游戏中的单人任务既没有任何自动关卡存档，也没有"重新开始"的选项，这意味着假如你进入下一关后不在开始时手动保存一个记录，那么游戏过程中若是必须退出游戏或策略错误希望重新开始，那可就麻烦了，你必须从最后一次存档的时候开始游戏。缺乏这种基本的游戏设定，实在是游戏设计者的耻辱。

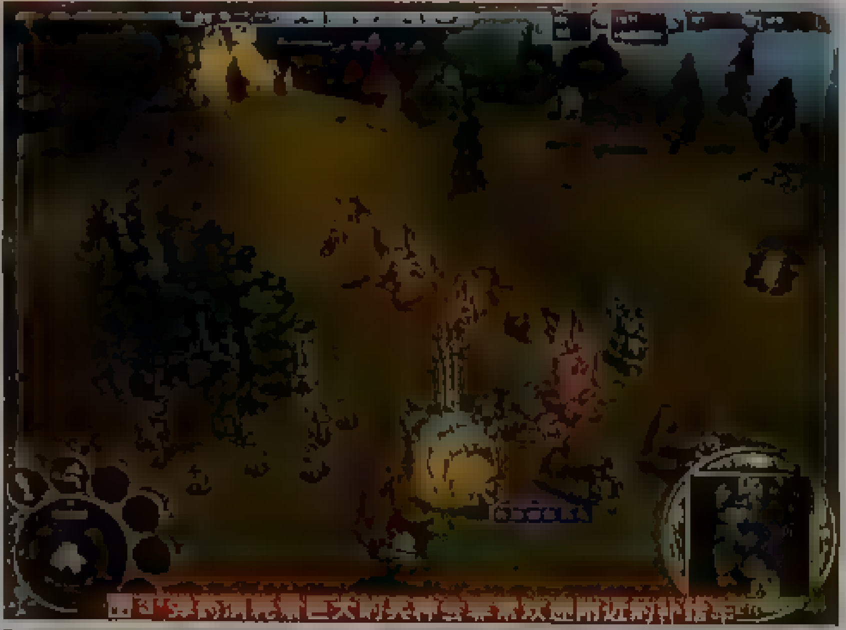
画面

《勇士之王》之所以能在众多即时策略游戏中脱颖而出，最大的突破恐怕就是它的画面了。以前见过有哪个即时策略游戏需要使用凹凸贴图吗？或者说凭你的显卡只能使用640×480分辨率才能勉强流畅运行吗？现在有了。

总体来讲，这个游戏的画面的确在当前同种类型游戏中开创了先河。如果你的电脑配置达到了一定的高度，你完全可以享受真正的全3D、可以360度随意旋转、缩放的精美画面效果。游戏中巨大的地图，每一寸土地都有其相应的高度坐标，地形上的起伏会对部队的移动、攻击造成一定的影响。在实力相当的情况下，占据了制高点的一方通常会获得决定性的优势，玩家需要全面地考虑地形的要素。(图四)

不过游戏的设计者显然没有在程序的优化上下更多的功夫，只是一味地追求靓丽的画面，这样的结果必然是程序整体效能低下。





如果你的显卡和 CPU 仅仅能达到游戏所要求的最低配置的话，精美的画面，细腻的帖图，即时演算的阴影……这一切离你都太远，你最好选用没有任何材质的画面，否则你的电脑运行起来会让你想起蜗牛的爬行。

这个游戏运行在笔者的 PIII650 和 GeForce256DDR 显卡上时，在多数关卡中只能使用最低的画面配置。即便这样，如果游戏中同时出现的部队达到一定数量后，游戏的运行速度仍然会大幅度下降，甚至出现画面几秒钟前进一帧的现象。

音乐

《勇士之王》的游戏音乐中规中矩，本身没有什么太大的特色，与游戏的结合很紧密，比较到位。

游戏支持 3D 音效，音效效果很不错，每种建筑、部队都有其特定音效相配合。但是对于游戏中频繁使用声音来传递某些信号，玩家所持态度可能会褒贬不一。举个例子，当玩家远在千里之外与敌人混战，耳边突然传来一声鸡叫，转念一想，原来是家里的农场建好了，呵呵，是不是有些哭笑不得的感觉？对此，以往其它游戏的设定大多是只对画面上可以见到的目标建立声音响应，可以看出，《勇士之王》的设计者在很多细节上没有太在意。

操控

这个游戏的操控感很差。玩过这个游戏之后，给笔者的感觉就是这个游戏的策划者要么从来没有玩过游戏，要么就是很想在操作方面标新立异，但并没有达到应有的效果。

1、全 3D 场景没有透明效果

玩家为了能看到某些被地形挡住部队或者建筑，必须要旋转地图。地图的旋转必须按下鼠标滚轮键，如果你的鼠标没有滚轮，那么你只能使用小键盘来配合鼠标旋转地图。而其它一些 3D 游戏的场景，通常会利用鼠标指针在地图上的不同位置来确定是旋转地图、还是上下左右卷动地图。

2、地图旋转时的视角问题

《勇士之王》提供了战场的版图和右下角的小地图。地图的方向只能在右下角的小地图中体现。而且场景地图中的旋转并非以玩家看到的画面中心为轴，而是以画面屏幕下方为基线。这样必然造成旋转地图后必须再卷动游戏画面才能找到自己想要寻找的目标。

另外，关于小地图的方向指示方式，它也踏上了《神话》的死路——在可旋转的 3D 场景中，面对的方向只有固定在小地图视窗的正上方才容易进行前后左右的移动。在旋转方向时，小地图指示只有旋转地图而不是旋转方向指示箭头，为de什？[illegible]游戏中固定小地图而旋转方向箭头的方式，会使得玩家从当前位置参考小地图进行上下左右移动时经常会出现南辕北辙的状况。

3、地图的切换十分蹩脚

这是游戏中最让人无法理解的地方，我们玩过的所有 RTS，为了整体掌控整个战场，常常需要在基地生产、建设的同时，在另外的地方发起攻击，此时最需要的就是地图的快速切换。可是在《勇士之王》中，当你想从地图的一点转到另外一点时，你必须耐心的等待地图慢条斯理地从地图上方掠过"飞"向另一点，如果地图很大的话，光是这一点就足以使我们的部队毁于一旦，这实在令人无法容忍。这种不可思议的设定让笔者很难想象多人游戏时如何进行战斗，而在单人游戏中为了应对这种尴尬，笔者不得不时常使用暂停键来跳过视点移动中的延迟。

BUG 问题

对于一款游戏，BUG 是让很多玩家头疼的东西，遗憾的是，即使中文版是基于升级后的 1.3 版本制作的，但中英文版本都没有消除所有的 BUG，现在让我们看一看依然存在的一些已知 BUG

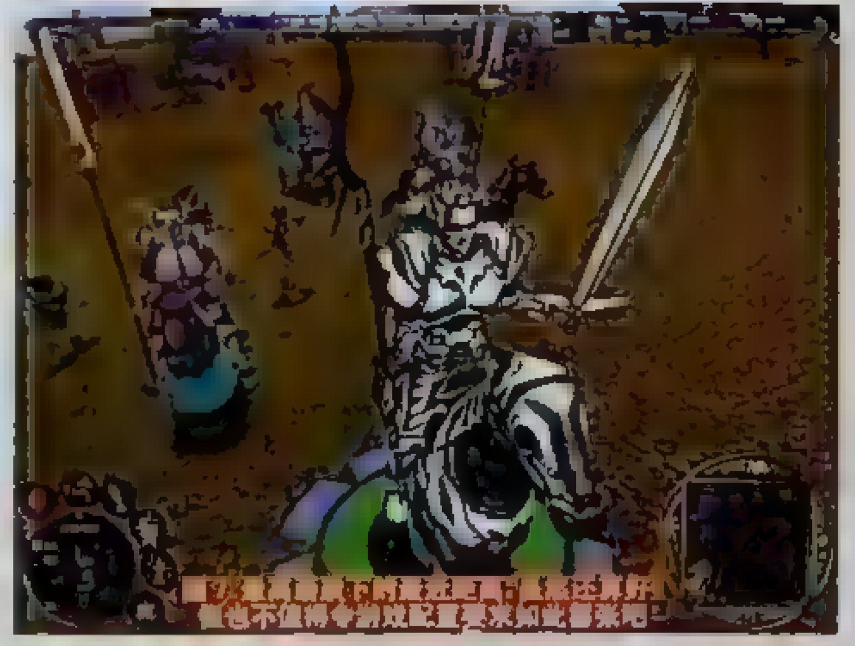
当玩家在读取进度时，常常会发生部队失踪事件。也就是说，部队凭空从地图上消失了！如果万幸你曾经给这些消失的部队定义了热键的话，那么你还可以利用热键来控制这些隐形部队来战斗，如果没有的话，那就忘记他们吧。如果你在前进的途中遇到了敌人的 BUG 隐形部队，那么你只能拼出老命，把最结实的部队放到隐形敌人附近，当你的部队受到攻击时，他们就会自动反击敌人。（图五）

当玩家的部队进攻某些修建在山地上的建筑时，有时会发现，无论你的炮火如何猛烈，敌人的建筑却毫发无损。遇到这种情况，只能多方寻找攻击角度，或者多读几次进度，或者使用区域性攻击武器。否则，就绕开它们吧。

阿托斯的失踪。和上面的部队失踪有些不同，当在游戏中遇到某些无法控制的 NPC 盟友时，如果他们有骑兵，那么你可以控制阿托斯加入这些骑兵，而你也就在这一关中彻底失去了这位领导。

死机问题在 1.3 版中已经很少出现，即便有也多是因为系统消耗过于巨大所致。

作为一款 RTS，我们可以从《勇士之王》中看到很多超前的技术，这些技术可能会被越来越多的新游戏所采用，但这些技术从目前来看还需要相当一段时间才能大众化，因为全 3D 的庞大 RTS 战场是需要仔细考虑硬件表现能力以及程序运作效率的，像《勇士之王》的游戏运行效率（即便在极高配置的 PC 上选择"性能优先"的设置，游戏中也市场会出现兵种单位的移动延迟），则只能令宏伟了战役构想处处受限。如果玩家想要发掘出一款新的多人游戏的话，《勇士之王》不是最好的选择。这个游戏的单人战役很出色，这也是它在游戏性上惟一可以接受的地方。■



文/咬老虎

我想说我很羡慕你们，你们幸运地避免了处于二次大战最黑暗时期的尴尬境地，那是身为军人最大的悲哀。敦克尔刻的大撤退使人感到末日就要来临。正义的鲜血将整个海滩染得一片艳红。没有人能忘记那个时刻，历史都会为之呻吟。如今，这一切都过去了，但我要告诉你们，命运之神是公正的。他记住了我们在海滩上所付出的一切。而今天，他又将你们带到了另外一块沙滩之前。不过，与上次不同的是，这次的这片沙滩将会把你们带往一条充满荣光的反攻之路。我相信，在你们的有生之年里，你们都会在梦里一遍遍地回到这块命运的海滩——奥马哈。

——一个二战老将军的话

各位即将上任的指挥官们，你们好。作为一名已经退役的老指挥官，在你们即将踏上战场的最后时间里，我将在这里代替你们从前军校里的教官来给你们上最后一堂课。你们不用知道我叫什么名字，我只是成千上万经历过德军炮火洗礼的盟军老战士中的一员。你们可以叫我老师、老兵、老头或者其他的老什么，只要你们愿意。但这并不重要。重要的是我在下面将要告诉你们的话。说真的，那全部是我的经验之谈，是经历了血与火的考验后换回来的真知灼见，而你将在它的带领下走向胜利之路，但如果你漠视它，年轻人，我告诉你，你就是在漠视自己的生命。

残酷的战争法则

首先，我要提醒你们，虽然盟军已经开始反攻，法西斯已经开始踏上它的溃败之路。但是，这并不等于胜利就是唾手可得的。轴心国的军事势力仍很强大，它的战争机器正在以比以前快得多的速度运转。如果这时候你们掉以轻心，那么，我可以断言，等待你们的将是最可悲的下场。

步兵战斗法则

我想，不用我提醒，你也应该知道，步兵永远是你部队中的最主要成员。他们是最值得信任的伙伴，几乎在任何时候，他们都会是冲锋陷阵的主要力量，所以，认识你的步兵们，并善用他们，是你取得胜利的基本保证。

作为步兵这种最常用的兵种，他有两种武器作为自己的生命保障：200 发步枪子弹和 5 颗手雷。首先我要说明的是，我绝不推荐让你的步兵用自己的每两秒才能发射一发子弹的枪来同敌人对决，这可以说是最愚蠢的做法。因为当你的步兵们向敌人开第一枪的时候，敌人的手雷可能已经向他的头顶上落下来了！我不知道敌人的步兵有几颗手雷，但我敢肯定，他们的每颗手雷都能最少带走你的一个士兵。

所以，当你知道你的士兵们可能会遇到敌人的时候，我的建议是，把枪放下，换上手雷！哦对了，这里还有个具体的战术应用，我想你有必要知道：尽量不要让你的士兵直接冲上去扔雷，那只是在给敌人提供靶子——在敌人附近绕一圈，然后往回跑，不能停，这样敌人基本上炸不死你，然后在运动中扔出手雷，尽量往人多的地方扔，你会得到意想不到的收获。

最后，如果你的手雷已经扔完，而敌人仍未死去的话（我相信这是因为你的指挥不当所致），你就需要不断地围着敌人跑动，诱使他把所有的手雷扔完，如果这时你还没死，那么，端起步枪，瞄准，勇敢地与敌人决斗吧，上帝会与你的步兵同在！

机枪兵的能力及机枪兵的战术——依靠掩体

机枪兵是你所拥有的除步兵外又一主要战力。他们天生身材高大，负重能力强，所以他们可以背着沉重的机枪到处跑，但是，也由于同样的原因，他们注定不可能在速度上与轻装前进的步兵相比较，在队伍前进的路上，你有必要给予他们一些照顾 叫你的轻兵种时不时停下来等等他们。

机枪兵的优点显而易见。数百发子弹的弹药量使他们能坚持战斗很长一段时间；机枪射速的优势和强猛的火力能轻易把敌人送上西天，这些因素使得机枪兵成为最优秀的士兵之一。但是，你也不能过于迷信他们的力量，速度慢将成为他们致命的弱点——就算让他没命地飞奔，也难逃敌人手雷的追袭。虽然他们的火力有时强大到敌人还来不及反应过来投手雷就已经被干掉，但如果你用这个跟我打赌，我敢说，十次里你会输给我八、九回。如果他一开始不能干掉敌人，则几乎逃不过牺牲的命运，千万别以为我在危言耸听，我不怕自暴其短——当年我在这上面吃过大亏。而当我轻易地送掉了一整个小队机枪兵的命时，我迫使自己开始研究属于机枪兵特有的战术。

让机枪兵呆在房子里！这就是属于机枪兵自己的战术。很简单是吧，我也这么认为，我后悔当初怎么没早点想到这个，这可以让我挽救那几个小伙子的性命。关于这个战术的最好实施方法是，派人（可以是步兵或其他什么兵种）去前方和敌人照上一面，然后立刻向机枪兵占据的房屋里跑，当敌人冲过来时，就可以见识到机枪兵独有的威力了。当然，世上不存在完美的战术。当敌人数量过多时，我建议你的机枪兵也一起跟着撤退，因为如果连房子都被敌人密集的火力炸成废墟，那机枪兵再强大也没什么用了。

另外，机枪兵除了他那挺笨重的机枪外，并没有 5 颗效果火爆的手雷，但是，作为补偿，他们会配备另外一样杀伤性武器·地雷。如果把它埋在一些重要路段，会起到非常巨大的作用。这是典型的埋伏用武器，把他埋在地下，然后把敌人引过来，然后"轰"……实在是非常好用的武器，不比手雷差多少。

火箭筒的威力

不可否认，火箭筒的威力确实很大，尤其是对付装甲车辆时，但是，你别指望它能一炮打掉一座碉堡或摧毁一幢房子，它没这么大能耐，必须用 5 发左右的火箭弹才能摧毁一个建筑。当然，你会说，这也不错，但我要提醒你，每个火箭筒里只有十发弹药！别问我为什么这么少，也许是因为国防部没钱了，也许是因为火箭弹太重了，但不管因为什么，你能做的就只有节省、

节省、再节省 你必须把每发火箭弹都用在正确的地方上，让它达到最佳的效果，否则，你不光是在浪费纳税人的钱，你也是在浪费自己的生命！

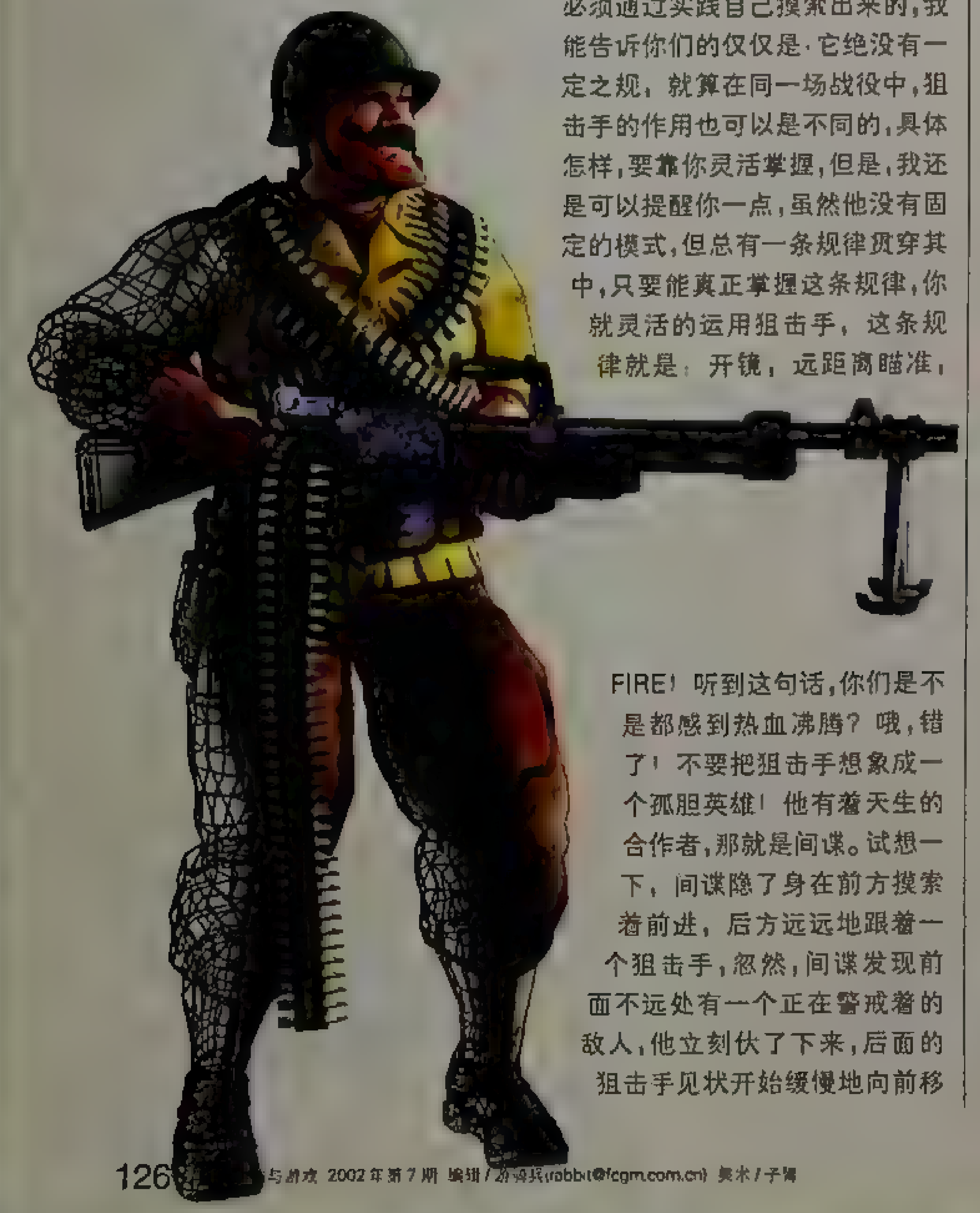
使用火箭筒时，要注意两点 一、它的射程很远。这绝对是个优点，尤其是在打碉堡时，那是真正的万无一失；二、注意掩护，凭火箭筒兵自己配备的那可怜的枪根本保证不了他的安全，你必须在他被敌人发现并包围上来之前就把他撤走。

间谍与狙击手

从第二场战役开始，你将获得两名间谍。天，他们可真是一群好小伙儿！隐身的技能可以让他们不会被敌人轻易发现，当然，如果他们主动招惹敌人则另当别论。他们是探路的最佳工具，有时甚至比侦察机都管用，没有敌人能看到他，除非他主动攻击，当然，一般来说他们不用这么干，你只需要用他们侦察火力，了解敌人的兵力配属和某些暗堡的位置。但是，当有一些落单的敌人经过他们眼前时，他们也绝不会客气。手枪是他们的基本武器，虽然弱了点，但这很正常，拿着步枪的间谍就不叫间谍了！另外，他们每个人也都有五枚手雷，这才是他们向法西斯发泄愤怒的主要武器，在这儿我可以提醒你，只要使用得当，间谍身上的手雷完全可以发挥出比火箭弹还强大的威力。

狙击手也是如此。你马上会知道我为什么要在说完间谍时紧跟着介绍狙击手，是的，他们是所有兵种中最阴险的家伙，嗯，我是指敌人方面，我们队伍中的狙击手可算的上是最可爱的人了！他们是所有部队中最犀利的兵种。他们都是天生的神枪手，一个优秀的狙击兵可以毫不费力的干掉对方十个士兵 也仅限于十个，因为他们与火箭筒一样，每个人只有十发狙击子弹！不要问我这是为什么，狙击子弹既不贵，也不沉。我猜这可能就是有才能的人所特有的恃才傲物吧，不过因为他们的确是那么的优秀，所以我们也会原谅他们的一点小个性，这也许正是他们的可爱之处吧，不是吗？

关于狙击手的战斗本来应该是我向你们讲的最多的，但是，现在我却发现说不出来什么，的确，狙击的战术是所有兵种中最灵活多变的，这是所有战场指挥官们都必须通过实践自己摸索出来的，我能告诉你们的仅仅是：它绝没有一定之规，就算在同一场战役中，狙击手的作用也可以是不同的，具体怎样，要靠你灵活掌握，但是，我还是可以提醒你一点，虽然他没有固定的模式，但总有一条规律贯穿其中，只要能真正掌握这条规律，你就灵活的运用狙击手，这条规律就是：开镜，远距离瞄准，



FIRE！听到这句话，你们是不是都感到热血沸腾？哦，错了！不要把狙击手想象成一个孤胆英雄！他有着天生的合作者，那就是间谍。试想一下，间谍隐了身在前方摸索着前进，后方远远地跟着一个狙击手，忽然，间谍发现前面不远处有一个正在警戒着的敌人，他立刻伏了下来，后面的狙击手见状开始缓慢地向前移动，在敌人还不能看到他时狙击手出枪射中敌人 对了 这才是狙击手的正确应用 我称之为“步－狙战法”，而且如果你聪明的话，你可以从这个简单的战术演变成无穷的变化。

医务兵

用“军中的天使”来形容医务兵真的再恰当不过！救死扶伤是他们的天职，所有在前线负伤的士兵们都会望眼欲穿地盼望他们的到来，唯一可惜的是，这些“天使”看起来都是些男人！

关于医务兵我要说的只有一点，他们带给你的士兵健康，你也不能让他们去送死。远离前线是医务兵的本分，轻易的让他们在敌人的炮火中死去是你在自断后路。

装甲车

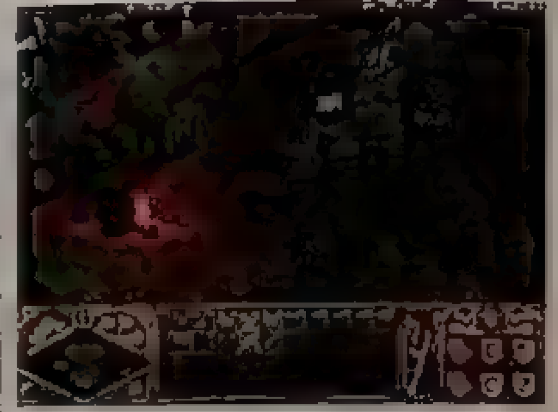
所有有经验的指挥官都知道，在队伍中有一定数量的装甲车是多么振奋人心的一件事。的确，装甲车的存在就好象是给战士们吃了一颗定心丸，他们相信，只要有它的庇护，他们就能无往而不利。而装甲车那厚实的装甲和强大的火力也确实不负他们的信赖。不论在任何时候，它都是攻坚战所必须的利器，10 发穿甲弹和几千发机枪子弹的威胁使它成为敌人永恒的噩梦，而除了火炮、地雷等武器，几乎没有什么能对它进行致命的打击，在战场上，它确实是值得歌颂的钢铁战神！

指挥官

新任指挥官们，现在我要教会你们认识自己。虽然我不想这么说，但我不得不告诉你们，在战场上，除了指挥方面的天分外，你们可以说是最软弱的战士。别用眼睛瞪我，我说的是事实！肩不能扛，手不能挑的你们除了几发手枪子弹外，能给敌人最大的威胁就是 5 颗手雷，除此之外你们一无所有。所以，对于你们，我能给的忠告只有一句 除非别人都死光了，否则别往上冲！

最后的几点提示

好了，课上到这里，已经接近尾声。不过在你们真正被派上前线之前，我还要提醒你们几点。别嫌老头子罗嗦，他要告诉你们的将是在战场上的保命诀窍。现在听好了，我只说一遍。



一、绝对不要把所有的部队都一窝蜂的派上前线，那样他们会死得奇快无比！

二、当你的战斗人员前进时，叫他们散开！再散开一些！要保证万一误踩雷区时只有一人死亡。

三、当几名士兵遇到敌人时，也叫他们散开！否则一颗手雷就能要了他们所有人的命！

四、三个步兵各投四个手雷就能敲掉一个碉堡。但要注意从碉堡出来的敌人，尽管没剩多少血，但他们的弹药还是满的，一样能行凶。

五、狙击手的枪不要见人就打，好钢必须用到刀刃上！

六、不管战局多复杂，一定要随时注意战士的健康，随时让他们回后方治疗，竭尽所能不让一个战士死亡是你的本分。

好了，该是说再见的时候了，最后一课总有结束的时候，无论我的讲述是否清楚明了，我都希望，它能真正的给你带来帮助，并指引你走向胜利……我知道这样的下课致辞实在很苍白很空洞，所以你们不必像记得我的课一样记得它。但是你们必须记住一句话，这是我的期盼，也是你们的责任：打倒法西斯！自由属于爱好和平的人！■

商场大亨

Mall Tycoon

文/侠客

在《过山车大亨》（Roller Coaster Tycoon）获得巨大成功之后，“大亨”类游戏便如雨后春笋般涌现出来，从而成为游戏家族中一名举足轻重的成员。仅仅在最近一段时间里，就有诸如《汽车大亨》（Car Tycoon）、《快餐大亨》（FastFood Tycoon）和《强手大亨》（Monopoly Tycoon）等等频繁亮相，这些“大亨”游戏的涌现同样造就了一大批游戏开发公司，开发《商场大亨》的 Holistic 公司就是这样诞生的，这也是他们开发的首款游戏。

《商场大亨》中，玩家扮演的是一位富有进取精神的商场管理者，你的目标就是让自己的商场成为城市中最富竞争力、最有前途的现代化商城，最终成为把握城市商业命脉的商场巨鳄。这个目标看似很简单，其实实现起来绝非易事，你必须从小处着手，认真听取每一位顾客的意见和建议，及时改进自己的经营策略，严格遵循“顾客是上帝”这一经营理念，集小胜为大胜，只有这样你才有机会迎接最后的成功。

游戏提供了剧情（scenarios）、自由（freeplay）和训练（tutorial）三种不同的模式，其中剧情模式又分成 27 个小关，难度依次递增；自由模式允许玩家进入一个没有任务要求的关卡，或者直接进入剧情模式中的任意一关。在选择这两种模式之前你最好先进入训练模式学习一下操作技巧，这对你顺利完成任务肯定会有所帮助。

游戏的操作非常简便，采用最常见的拖拉方式，一只鼠标就可以轻松搞定。游戏视角可以根据玩家需要，随意放大和缩小，或者进行 360 度旋转，也可以在垂直平面上进行上下移动。游戏的控制菜单设计得也非常体贴，全图形化按钮一目了然，无处不在的在线帮助可以随时为你排忧解难。为了满足不同玩家的要求，游戏还提供了 3 种难度 容易（easy）、正常（normal）和困难（difficulty）。困难模式对大多数人来说肯定是一场噩梦，只有真正的高手才能从容应付各种困难的局面。

准备就绪后，你就可以开始构筑自己的商业帝国了。首先你面临的是商场选址问题，一般说来越靠近街道和居民区的地段越好，当然它们的租金也非常高；相反，那些比较偏僻地段的租金就很便宜，玩家应该根据自己资金状况和商场类型灵活加以选择。建造商场是玩家最乐意做的事，游戏提供了 4 种不同的商业模式，你可以选择一种，接下来就是铺地板、建围墙、设置入口等。为了给顾客创造出一个良好的购物环境，你还可以修建一些喷泉、艺术雕像和休闲娱乐场所，只有让顾客感到满意，你的生意才能红火。

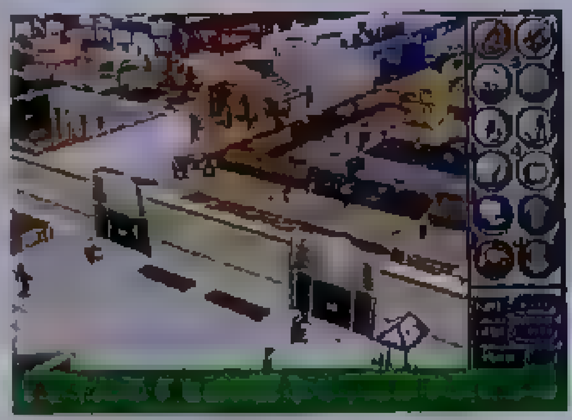
现在，一个大商场已经修建起来了，这个商场具体经营哪些商品是你下面需要考虑的问题。《商场大亨》共提供了 60 多种商品类型，最理想的情况当然是经营所有这些类商品，但实际上这是不现实、也是无法做到的，至少目前如此，你必须根据当前的形势，选择几种最具赢利前景的商品类型，积累资金为以后的发展打下坚实的基础。最后你需要雇佣一些工作人员，诸如售货员、清洁工、保安等等，准备停当，你的商场就可以开张营业了。

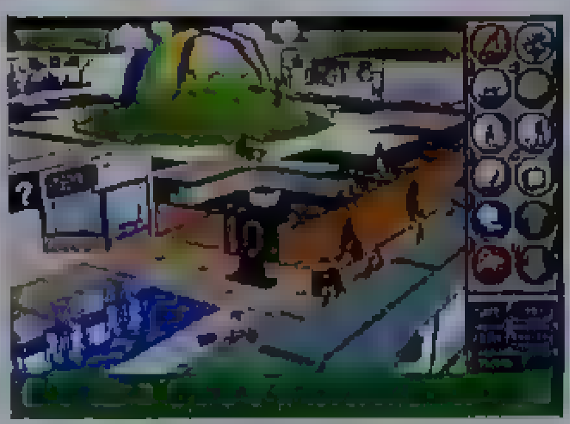
对一名商场管理者来说，商场开门仅仅是任务的开始，你必须确保它能正常运转，并源源不断地为你创造利润。游戏中每一关都会给出一定的利润目标，有些关卡还有时间的限制，如何按时按量地完成任务是放在你面前的一道难题。毫无疑问，顾客应该是你重点关注的对象，也是帮你解开难题的钥匙，你只有使他们感到满意，才能从他们那里获得销售利润。游戏中的顾客分成 3 种 老年顾客、成年顾客和儿童，不同的消费群体其消费能力、选择的商品和接受的服务都有很大的差异，只有把握住顾客的消费心理，才能在激烈的商业竞争中脱颖而出。

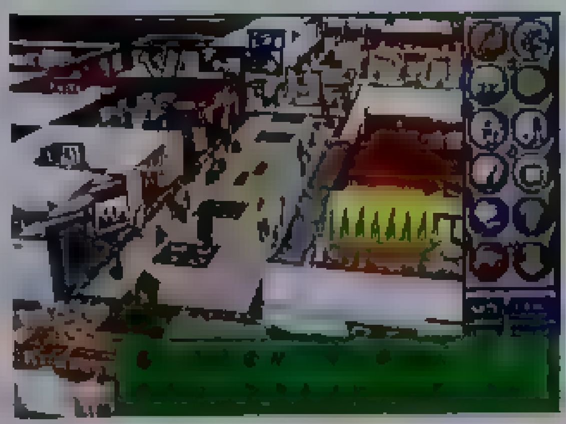
另外，游戏中还有很多有趣的东西点缀其间。当你的商场规模够大时，你可以举办一些时装展览，让模特穿上最艳丽的服装在商场里漫步，你也可以邀请几个演唱团体，在商场里放声高歌，这些都会极大提高商场的人气。如果顾客对商场的样式、风格不太满意，你可以对商场进行重新装修，同时还可以开展一些促销活动，如打折、有奖销售、新产品展销会等等。当你的商场顾客盈门、人流如织时，商场治安和卫生问题也随即到来——顾客越多，混迹其中的扒手、阿飞也会增加，如果不能有效地防范他们，商场的人气将会很快下滑，同样，一个脏兮兮的商场对顾客来说也是不受欢迎的。因此，增加保安和清洁工数量是非常必要的。有趣的是，你时常会看到下面的一幕 几个商场保安在商场里狂追一个小扒手，后者玩命地到处乱窜，其间还夹杂着女生的尖叫声。

唯一略显不足的是《商场大亨》的画面采用的是一种伪 3D 方式，感觉上与真正的 3D 画面有一定差距，不过画面的实际效果还不错。目前《商场大亨》已交由天人互动汉化并代理国内发行，预计 7 月份可与广大玩家见面。■

名称		类型		
制作		代理		B
上市		版本		







文 /HAPIII

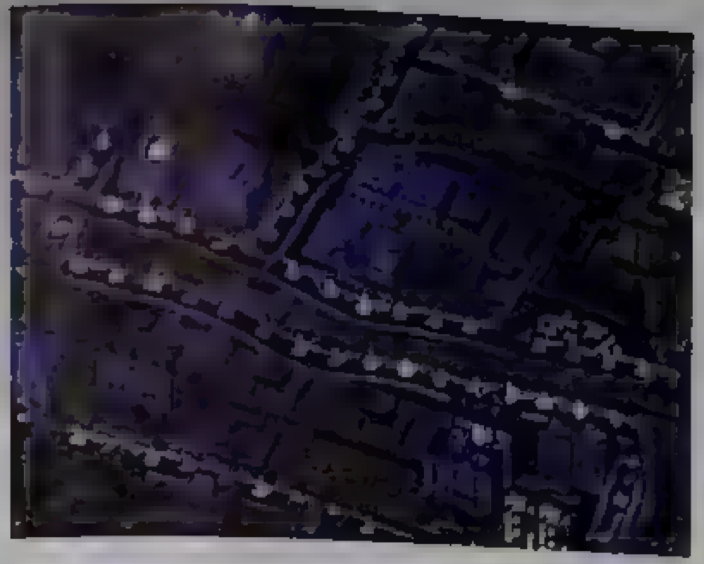
一个公司可以创造一个游戏系列，而一个游戏系列同样也可以打造一个公司的神话。Maxis 公司是模拟经营类游戏的始祖，以《模拟城市》（SimCity）、《模拟公园》（SimPark）、《模拟人生》（The Sims）享誉业界，缔造了一个模拟王国。而"模拟城市"系列也是其中的王者，为其后的所有模拟经营类游戏制定了统一的游戏规则——电力是城市的命脉、各个区域靠道路相连、工商两业影响经济及人口平衡、住宅是发展人口的重要因素……《模拟城市》不仅让 Maxis 风光无限，同时还掀起了一场游戏革命，几乎所有的模拟游戏都或多或少地受到了它的影响，跟风者不计其数。自99年推出《模拟城市3000》后，转眼3年过去，宁可数年磨一剑也不愿意粗制滥造的 Maxis，终于又再次推出了这一系列的第4作《模拟城市IV》（SimCity 4）。

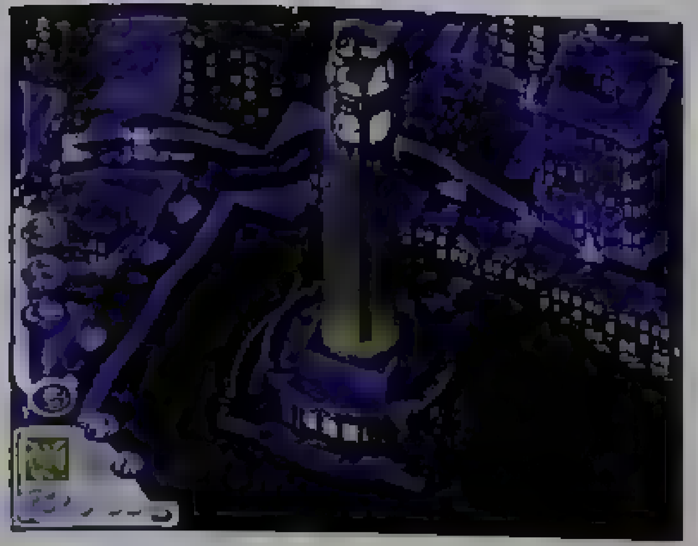
许多玩家希望在《模拟城市IV》中能够拥有更多的发展个性的空间，比如有机会和市区邻居相互沟通，就象在《模拟人生》中那样。相比而言，《模拟城市》相当于处理宏观世界，《模拟人生》则是管理微观世界，玩家的愿望就是在《模拟城市》的宏观世界观中，也能够出现个体化的元素。根据E3上透露的最新资料，此次的续作将令玩家们喜忧参半。喜的是《模拟城市IV》确实加入了很多前所未有的个人化任务，涉及到经济、交通、民生、政治、社会治理各个领域；忧的是游戏的发展方向似乎更趋向于经营方面，而非模拟。

《模拟城市IV》的画面终于有了飞跃，据说在《模拟城市3000》中开发者原本打算使用3D画面的，结果觉得不如2D效果好，于是就放弃了。经过3年，3D技术已经今非昔比，开发者终于破釜沉舟全面改用了3D引擎，画面效果十分漂亮，不同的地形特征、建筑设施、天灾人祸都栩栩如生。玩家可以轻而易举地在崎岖不平的地面上建造房屋，甚至还可以建造在山上，只要市民不提出抗议。昼夜系统将展现给玩家无比真实的视觉感受，在夜晚可以游车河，点点星光与无数的车灯相辉映。大量的细节描写需要将视角放大才能领略其中的妙处，比如在犯罪现场可以看到白色的警戒线和黄色的警戒围绳，上面还有"DO NOT CROSS"的字样，一切都是那么真实。气候变化也是城市生活的重要因素，风力系统和天气模型系统是最有趣的。玩家可以看到水汽被风所推动，聚集在山的一边形成云层，背风处的地区则气候干燥。风也会给一些地区带来大气污染，烟雾和尘埃会被风带到那些地区沉积。

玩家很快会发现，在《模拟城市IV》里所作的任何行为都会对周围地区产生重大影响，这在前作中是很鲜见的。如果在城市中建造一个警察局，周围的犯罪活动就会迅速减少；建立一座学校，整个地区的教育水平都会有所提高。听起来似乎很容易就能调整城市的产业体系结构，可事实上根本没这么简单，因为每一个个体都会受到影响，只是影响的程度不同，因此为了满足市民对教育水平的要求只在城市某一部分兴建大批的学校是不足取的。

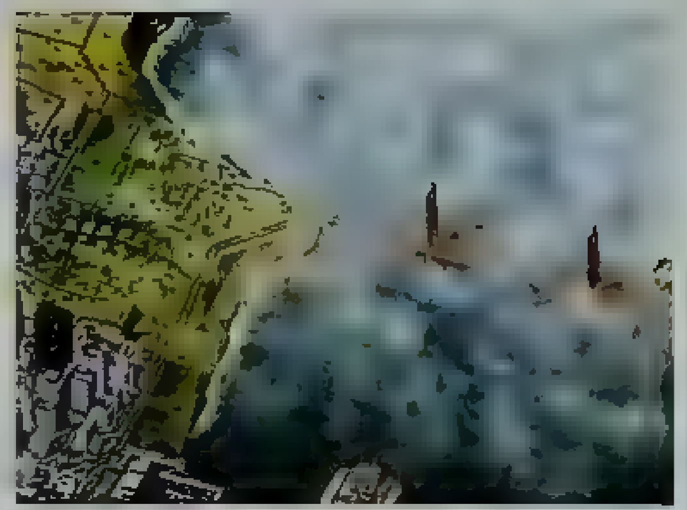
经济学在游戏中扮演了很重要的角色，因为城市建设离不开房地产业，而在一个城市中至少有7%的有钱人，要留住他们就得想方设法让他们购置物业。要使经济运转，就要保证钱能够不断地流通，并且要让市民的钱投入市场参与运作。社会经济系统的作用还不仅仅局限在流通领域，它对城市的外观也会产生影响。美化城市就要修建一些喷水池、图书馆、公园、商业中心等等设施，并且还要长期维护，这些都需要金钱支撑，否则忽视了维修，漂亮的城市设施就会像烂膏药一样有碍市容。





《模拟城市IV》中的市民具有很高的人工智能，不再只会在街道上来去匆匆，而是会向玩家汇报周围的情况和自己的想法。游戏还安排了一个"助理"不断向玩家提出合理的建议和忠告，将"助理"的建议和市民的意见综合考虑，就能够有的放矢地合理管理每一个城市区域。但仅仅停留在"区域管理"上是远远不够的，因为游戏中有更大的挑战等待着玩家，那就是多个城市的整体规划，这也是游戏最大的魅力所在。在演示版中可以看到整个旧金山市和奥克兰市并立，由于工作原因，许多车辆在这两个城市之间穿行。尤其在夜晚，金门大桥上全是来回往返的汽车，整个景象非常壮观，而在现实生活中也的确如此，这也是游戏中多城市统一管理模式的具体表现。

在许多方面游戏性都承袭了前作，但是《模拟城市IV》增加了斜坡和山体的建设，尤其适应旧金山这类的城市。尽管斜坡对城市建设不是很有利，特别对于工厂而言，更愿意建设在平坦开阔的地方方便运输，但一些比较"小资"的市民可能会喜欢上山顶看夜景。另一个新的特色就是自动道路建设系统，当玩家建设了一个社区之后，系统会自动规划合理的道路分配，并且沿着街道建设房屋，再不用玩家自己费力地设计道路系统。



《模拟城市IV》突破了以往单一的游戏模式，将包含3种模式："传统市长"模式、"我的市民"模式和"上帝"模式。"传统市长"模式就是以前一直玩的那种，玩家要管理整个城市，为公共场所制定规划，没有确定的任务目标，可以发展任意性质的社会团体和政党（"基地"组织估计是不会被允许的）。"我的市民"模式其实是结合了《模拟人生》的游戏特色，玩家通过角色创建系统引入自己喜爱的《模拟人生》中的游戏角色，然后跟踪他（她）的行踪，关心他（她）的生活状况，从而提高他（她）的生活水平。通过这个游戏还能唤起玩家对《模拟人生》的回忆，可见开发者的良苦用心。至于"上帝"模式，还不如称它为"上帝报复"模式。因为玩家扮演的上帝角色可以制造暴风雪、洪灾、火灾以及其他的天灾人祸，是和"传统市长"模式完全相反的，好像就为了让玩家能够肆意地破坏一个城市。而且万一破坏行为过头了，还能够重新恢复先前的状态，继续蹂躏城市。

那些对《模拟城市》系列情有独钟的玩家会兢兢业业地管理好自己的城市，而一些看看热闹的玩家宁愿使用各种古怪的设计，尽情享受游戏中的另类趣味，在新的游戏中，大家不妨各取所需吧。■

名称	SimCity 4	类型	策略经营[ST]	A
制作	Maxis	代理	Electronic Arts	
上市	2002年4季度	版本	英文	

对于喜爱竞速游戏的玩家来说，速度与名车是他们在虚拟空间中追逐的目标。非常幸运，他们比普通人能够更深刻地领悟到一辆跑车的内涵，不过要说真正的接触这些速度宠儿，却不是一件容易的事情。这次的北京国际汽车工业展览会，提供给我们一个机会……

AutoChina'2002 玩家印象集 急速逼近

撰文/王博 游骑兵
摄影/游骑兵 东东

6月5日 星期三

一阵急促的电话铃声，将正在与屏幕上的奔驰重型卡车较劲的游骑兵从力反馈摇杆的折磨中解放出来。

是王博，家游杂志的"试车手"。

"明天有个车展啊，咱们九点吧……"

车展？一帮人拿着照相机狂拍，而焦点显然不在车上的"车展"？

"哎，这次可是各家名厂都有参展啊！特别是WTO之后，他们还不可劲儿把好东西搬来？"

名车！让我想想自己看过的真正的名车——居然都是在三环路上擦肩而过的漂亮的甲壳虫或是红色敞篷跑车，连型号都来不及看清就没影了……想到这儿，要看看真正的名车的念头开始泛滥，OK！Let's go！

"嗯？明天去车展？！你们两个？！同去同去！！！"是东东，从来不玩赛车游戏的他，嘿嘿，醉翁之意不在酒。

从来都是在电脑游戏的虚拟世界里"驾驶"名车，一直无缘在零距离感受真实。昨天传来好消息——2002北京国际汽车工业展览会将于星期四正式开幕，我迫不及待地联络到参加本届车展的厂商友人，协助解决入场问题。好事当然不能忘记同好，于是立即致电家游杂志的游骑兵，谁知这家伙完全打不起精神……名车啊！这句咒语把他点清醒了。

一想到明天即将见到一辆接一辆的真车极品，不由得心潮澎湃、彻夜难眠，其状决不亚于临战一场游戏大赛。

6月6日 星期四

2002年6月6日上午8时。今天是开幕式及专业观众参观日，北京国际展览中心场外已是人头攒动，尚未开始工作的售票处排起了长队。虽然今日的票价比后天开始的公众参观票价高出一倍达到60元，但来自各地的专业人士及爱好者仍是迫不及待地赶来，许多人手边都带着"猫面"——全套专业摄影摄像装备。方圆5公里内的各条道路塞满了私人轿车、出租车、公共汽车、摩托车、自行车和行人，人们利用一切可能的代步工具源源不断涌向展览中心。王博、游骑兵、东东三人碰头后迅速联络已在场内的参展友人，大家紧攥着胸前的参展证，被拥挤的人流推搡着带入展会现场。

令人惊喜的国产车

说来很有些偶然，当一行三人首先随参展友人一同来到其工作的展位时，一辆外形别致的敞篷吉普吸引了游骑兵的注意力。仔细看过去就更加令人兴奋，因为这辆车居然是北京吉普品牌的越野概念车！

这部威风堂堂的的越野战车——"勇士"，它高高盘踞在临时搭建的山岩上，仿佛一名野战雄兵，正居高临下随时准备出击。这不由得令人联想到著名的越野赛车游戏——《四驱车演义Ⅱ》（4x4 Evo 2），驾驶一部蛮横的吉普征服人际罕至的荒漠极地，那种豪迈的万丈雄心和眼前的这部车所蕴藏的刚毅品格是多么吻合啊！真希望不远的将来，能在《四驱车演义Ⅲ》中看到这部6缸4升汽油机引擎、AX15五速机械式全同步变速箱以及极速155公里的中国越野概念车。

说到整个车展上的国产车，虽然大部分是面向家庭使用的生活用车，但也有令人惊喜的一些特别之作，除了令三人感慨不已的"勇士"之外，还有长城汽车公司的"大脚兽"，以及哈飞推出的类似F-16战斗机座舱的全透明车篷概念车。

活跃在世界大赛中的明星

寻找游戏世界中的明星，是我能够不畏拥挤来到车展的最大动力。带着对"勇士"的啧啧赞叹转过对面，就被一辆红色的拉力赛车立即吸引过去。雪铁龙"富康"是大街上最常见的车型之一，而雪铁龙拉力赛车也是各种拉力游戏中经常出现的角色。这辆CITROEN Xsara WRC除了在1998、1999及2001年取得优异成绩之外，2002年1月20日在赛车圣地摩纳哥之蒙地卡罗所举办的WRC开幕战中，拥有丰富赛车经验的天才赛车手Sebastien Loeb驾驶它勇夺第70届蒙地卡罗Rally赛事总冠军。这只得来不易的冠军奖杯，不但证明了雪铁龙Sport的优异品质及强劲战斗实力，更让全球的人们体会到法国雪铁龙车厂绝佳的造车工艺。在赛车前挡风玻璃及侧面，我们可以清晰地看到赛事徽标和荣誉车手的字样。

很远就看到法国标志汽车公司的展台，我梦寐以求的标志206WRC（PEUGEOT 206 WRC）即将现身。这部标志206象一位袖珍巨人，小巧的身躯潜藏着巨大的能量。该车荣获2000和2001年世界拉力锦标赛车队冠军，而驾驶者分别是这两个年度的世界冠军——芬兰人格隆霍姆和英国人伯恩斯。经标志公司公关经理介绍，我们了解到标志206WRC的引擎是涡轮增压式，排量1997cc，最大功率300匹马力，最大扭距535 Nm/3500转；碳素纤维变速箱结实耐用，而挡把就装在方向盘上，换档快如闪电；该车使用米其林轮胎，前后轮的轴距不到2.5米，这使得车子的转向极为灵活，再加上电控差速器以及助力转向，车手尽可以挥洒自如。我曾经玩过一款名为《拉力大师》（Rally Masters）的游戏，标志206WRC是其中性能最全面的一部车，加速似离弦之箭，高速冲刺时巨大的尾翼能提供足够的下压力，过弯时更是机智灵巧。嘿，看看这部车头上的广告——V-Rally 3！哈哈，显然最新为PS2推出的《超拟真拉力Ⅲ》（V-Rally 3）一定会拿这部标志206WRC作招牌车。

福特公司的展台上展出了爱康(Ikon)概念赛车，喜欢赛车游戏的玩家可能会对"福特名车大赛"（Ford Racing）系列游戏有印象，相信这款概念赛车也会在游戏的续作中出现。

8号展厅中富士重工梦幻般的星状标识分外醒目。拥有贵族气质的富士"翼豹"（SUBARU IMPREZA WRC）静静爬伏在展台上，钴蓝色车身穿插金黄色条纹给人以美妙的视觉享受，整车线条明晰、简约而高贵。该车曾于1995、1996、1997年蝉联世界拉力锦标赛车队冠军。目前车队主力车手是4届世界冠军得主——芬兰人马基宁，他和领航员德斯特罗姆的名字被清晰刻印在车窗上。在街机版《世嘉拉力Ⅱ》中，我最喜欢的就是富士"翼豹"，该车各项参数与标志206WRC大致近似，但它的引擎采用的是水平对置布局，重心更低，配重更匀，这使得车辆的操控感老成持重、稳定而坚实，方向盘虽颇有阻力，但底盘坚如磐石，而可靠的倍耐力轮胎则提供最大限度的抓地力。据悉，世嘉公司正计划推出该游戏的第三代，让我们耐心等待《世嘉拉力Ⅲ》的问世吧。

据悉，即将由游戏的开发公司Dice制作、Microsoft发行的一款运行于X-Box的专业竞速游戏——《拉力运动挑战赛》（Rally Sport Challenge）拥有48条赛道、29辆授权拉力赛车，酷爱拉力的玩家很可能得到的是一款准专业级模拟器。

奥迪展厅布置得典雅大方，一如他们的奥迪商务轿车，然而在众多熟悉的轿车中有一部形状怪异的赛车特别抢眼，那就是奥迪GT耐力赛车（AUDI R8）。整车外形呈流线型，底盘几乎贴地，圆滑的楔形车头和高翘的尾翼进一步夸张了这部车的神奇，与其说是一部赛车，不如说更象一架掠地滑行的飞碟。裙板上的泥尘显示该车的确久经沙场，绝非空腹的冒牌外壳，而驾驶舱里密密麻麻的按钮更令人叹服它的高科技水准。据奥迪公司的负责人介绍，该车是勒芒24小时耐力赛冠军得主。我研究过《勒芒24小时耐力赛》（Le Mans 24 Hours）这款游戏，游戏中的GT1（最高级别）从0公里加速至166公里只需6~7秒，马力大都在600匹左右，可以说，《勒芒24小时耐力赛》和F1游戏非常相象，速度感惊人，车辆对地面的附着也非常有力，玩家尽可以狠命狂飙，宣泄对高速的渴望和狂热。但F1赛车的引擎、变速箱和刹车系统设计寿命是2小时，一场比赛后要全部更换；而耐力赛车一场比赛最多要坚持一昼夜，因此各种部件的可靠性就显得尤为重要，对于这些钢铁战士来说，重要的不是跑多快，而是能否持久。据悉，又一款模拟勒芒24小时耐力赛的游戏即将上市，马拉松式的漫漫征途能带给我们怎样的震憾？敬请关注新款《勒芒24小时耐力赛》。

日本丰田公司的展台气派非凡，一部外形酷似战斗机的F1赛

车正蓄势待发。据日方介绍，这部丰田TF102一级方程式赛车的6档变速箱是半自动式，车手的每次换档都要比传统变速箱快0.3秒，V10发动机排量接近3000cc，推力在800匹马力左右，大约相当于8部家用房车的推力总和！整车连同车手仅重600kg，推重比早已超过了一些战斗机的性能，不过这也导致百公里油耗高达60公升！眼前的F1战车不由得使我联想到"世纪金冠军"（Grand Prix）系列。早在1993年的386时代，Microprose公司就推出了《世纪金冠军》的第一代；1996年，奔腾电脑带动了《世纪金冠军Ⅱ》的销量，游戏被美国权威游戏杂志《PC GAMER》评为地球人所能研制的最优秀的赛车游戏。《世纪金冠军Ⅱ》的推出使这个系列成为经典，不过游戏的难度也是很高的，玩家要熟记每条赛道的弯道形状、半径、最佳行驶路线、刹车点、刹车力度、进弯点、进入角度、进弯速度、弯中速度、档位、转速、加油点、出弯角度、出弯速度、油门力道和出弯点等，这也正是许多玩家不愿涉足F1游戏的原因，曲高必然和寡，精品毕竟属于少数人士。据悉，北京和上海都在修建F1赛道，相信不远的将来，中国也将举办一级方程式大奖赛，而且很有可能比2008北京奥运会还要早。让我们借助即将上市的《世纪金冠军Ⅳ》来感受F1的惊险和刺激吧。

本届大展值得关注的亮点是中国赛车运动的崛起，上海333车队的新款波罗赛车分外引人注目，而北京海淀驾校的富康赛车也赶来参展，整车经过现代化改装，其性能已远非普通富康所能比拟，再加上从法国雪铁龙引进的引擎，使得这部车如虎添翼，展会中还看到有极速汽车改装俱乐部的展位，这可真是现实中的"游戏俱乐部"了，如果你是有车一族，而且对极速运动怀有浓厚的兴趣，那你有空一定要去他们那儿逛逛（www.topspeedracing.com）。

[illegible]

突然，一座巨型"建筑物"挡住了一行三人的去路，抬头仰望才知是高大威猛的梅塞德斯·奔驰"艾托斯"卡车（Mercedes Benz ACTROS），这部车体积之大完全超乎我们的想象。排量11946升的超大引擎可输出428匹马力，而柴油发动机在低转速下的扭矩高达2000NM/1080转。整车给人以劲力十足、雄浑粗犷之感。

说来整个车展中最莫名其妙的场面，恐怕莫过于游骑兵每每抛开玉立一旁的跑车美女不顾，却兴高采烈地爬上一辆辆大卡车的驾驶室拍这拍那，难道他最近在玩的《重型卡车Ⅱ》（Hard Truck 2）会有那么大的魔力?!这不禁使人想到那款极端另类的游戏——《梅塞德斯·奔驰卡车大赛》（Mercedes·Benz Truck Racing），游戏中的卡车经过机械师的调教，马力可提升至1200匹以上，几乎相当于13辆老解放牌卡车的马力总和！驾驶这种庞然大物，自然不象驾驶卡丁车那样得心应手，车辆在弯中表现得[illegible]，[illegible]需要耐心和精确才能驾驭这种[illegible]战车。刹车时但见烟雾[illegible]，那是因为惯性太大而导致刹车盘急剧升温，因此必须向刹车盘上洒水，冰冷的冷水浇到滚烫的刹车盘上，一瞬间就蒸发成滚滚白烟，没有洒水装置，刹车连一圈都撑不下来。

风格卓绝的概念跑车

散发着超凡想象与魅力的概念跑车，是整个展会中最抢眼的风景。宛如奇幻天使般美妙的莲花"爱丽斯"概念跑车（LOTUS ELISE），只见车身线条婉转、静中育动，超凡脱俗的品位令人折服。1.8升的排量、5档变速以及中置引擎所焕发的极速可达200公里以上，0-100公里加速只需5.6秒。在"极品飞车"系列中出现过的莲花ST1和ESPRIT V8两款跑车，其灵活的操纵感、平顺的贴地感是其他跑车无法比拟的，一口气跑下来给人以一气呵成之感。据悉，《极品飞车.热力追踪Ⅱ》中也收录了这部拥有天使气质的莲花"爱丽斯"跑车。

日产（NISSAN）公司的展台上展出了350Z概念跑车，这是三十年多前开拓价廉物美的日本跑车市场并使得日本跑车开始与一些欧洲劲旅平起平坐的日产Z系列的新世纪生产型跑车，热情、性能、实用性和价值的完美结合一直深深烙印在Z系列跑车上。低流线的车身，简单利落的线条，突出了这部双门跑车的形象。

福特公司展台上这部柠檬黄的爱康敞篷概念车显得亮丽可爱，整车造型生动时尚，饱含热情；细细观赏，真皮内饰散发出柔柔的珍珠光采，愈觉魅力无穷，整个空间都在传递动人的青春气息。

丰田敞篷跑车FXS概念车是面向对运动型车永远充满梦想和希望的人而开发的双人座敞篷运动车，以对驾车有着深厚造诣的成年人为市场目标，是一款能够触动成年人感性琴弦、给予满足感的运动型车。其外形光泽及外观造型简洁、性感，采用了充分发挥扭矩和车动力的V型8缸、1.3升发动机，最高转数为8000rpm。1300kg的轻车身，实现了从低速到高速直线强动力加速的优良的性能。

上海通用汽车公司展出的别克概念车展台围着大量的观众，在橘色灯光的映照下，那辆棕红色的别克显得异常雍容华贵。当该公司总裁上台使用遥控器命令自动开启车门、并且使顶棚如翅膀般张开时，更是引来一阵惊呼。可以说，这是全场效果最佳的展台了。

[illegible]

大众公司推出的"新甲壳虫"（New Beetle）配以居家装扮的MM，真是又亲切又可爱。不过王博对此熟视无睹，因为他的注意力早已被展台附近一具装置所吸引——平面直角液晶显示屏，全金属方向盘、油门和刹车踏板——这难道是游戏机?!询问工作人员，得知这果然是大众公司特别准备的"甲壳虫"赛车游戏。虽然设备因为故障关闭着，但王博不依不饶地请工作人员排除了故障将其开启，很快，许多参观者在这里玩得流连忘返，其他人则一边垂涎三尺、一边排着长队，玩车的人居然比看车的人还多

福特的清洁燃料电池概念车，以及网络交通工具日产ideo概念车，是展会上令人关注的切近生活的新汽车概念。生活在大城市，深受汽车尾气及交通拥堵的困扰，参观者对此显出了极大的兴趣。

本届车展依然和以前一样，充斥着大量的"审美人士"，这些人似乎对名车没什么兴趣，对名车旁的美女却情有独钟，或举起相机一同"扫射"，或上台力邀合影，拥前挤后，不亦乐乎。一行三人虽有东东作为"猎艳主力"，但游骑兵和王博在如此狂热场面的感召下也居然"偷拍"了几张靓照，哈哈。

时近下午，源源不断的观众继续拥入，场内已经寸步难行，心中只想着马上逃离这个真实的汽车世界，到虚拟的赛车游戏中尽情驰骋一番，因为那种完美的驾驶境界是永远属于玩家自己的。滚滚人流使温度在持续爬升，空调无力地喘息着，嘈杂的乐曲撞向人潮回旋着，俊男靓女们伴着节奏跳起难以鸣状的街舞，闪光灯此起彼伏"爆炸"着

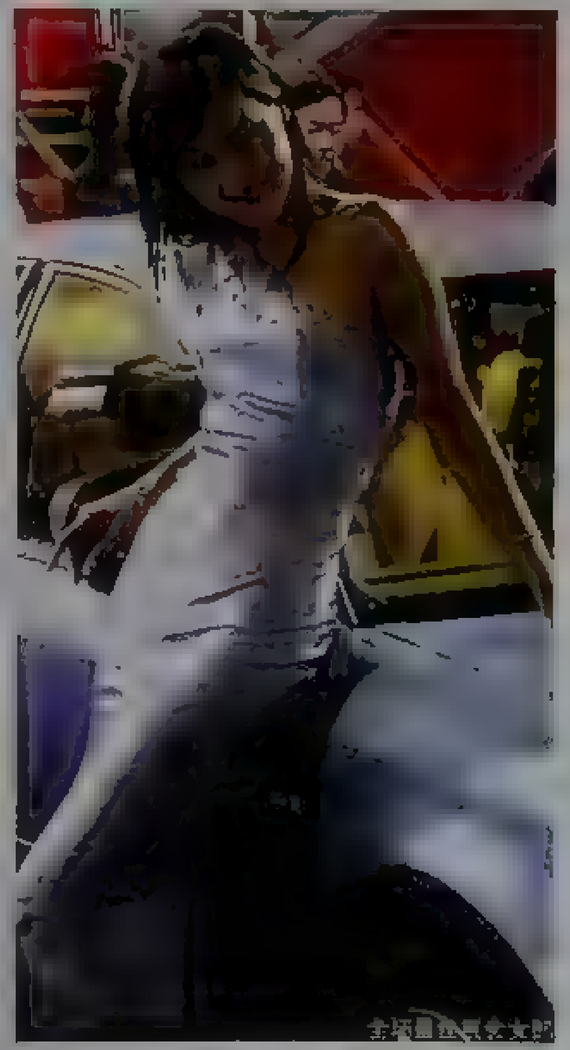
[illegible]后……

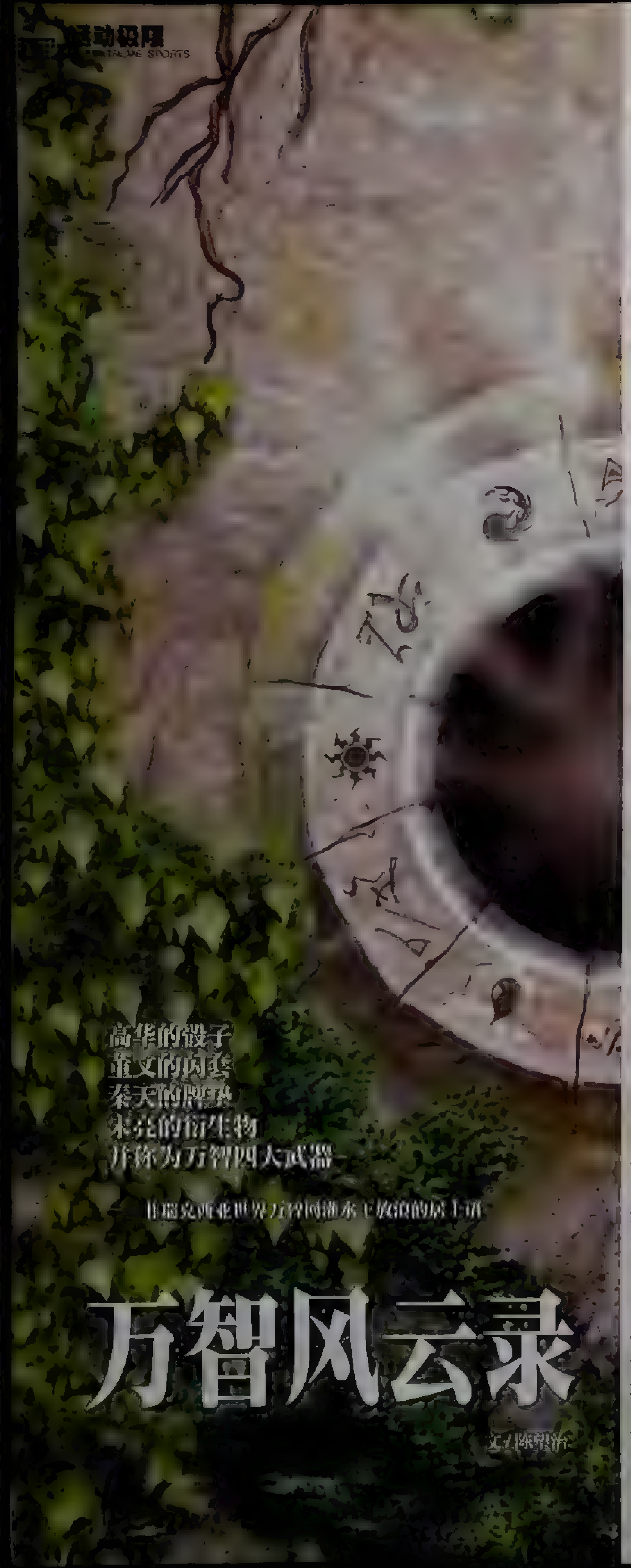
据报道，7、8、9三日的车展上，参观人数不断攀升。

东东的二百张MM秀传到了电脑中，遗憾的是大部分的照片并不理想。我相信他会对此说法强烈反对，因为说一个人拍的照片不理想，含义比较丰富　一般我们认为是由于他新购数码相机没有好好阅读说明书而未能掌握正确的室内摄影技术；他会强调室内光线、被拍摄的对象本身、以及由于没有专业摄影的"炮筒"外观难于吸引被拍摄对象的配合等种种因素对最终拍摄效果的影响。不过他最得意的应该是拍得了全场最佳MM。

王博虽然曾经做过长时间的美术工作，但对摄影似乎没有太大兴趣。他此行的主要目的，除了近距离观赏真正的名车之外，还在为他们下一个游戏软件产品寻找新的题材，没错，关于汽车的。

游骑兵因为数码相机的容量问题，在整个观展拍摄过程中不得不删了又删，基本上属于熊瞎子掰苞米的状况，不过有一张保留的照片令他一直津津乐道——他的PC PLAYISTATION显然有了新的方向（概念中，嘿嘿）。■





高华的骰子
董文的肉套
秦天的牌套
未亮的衍生物
并称为万智四大武器

——非瑞克西亚世界万智网站永王放狼的居士讲

万智风云录

文/陈昶浒

第一节·趣好

萧楚楚一踏进晴风万智牌俱乐部的大门就感受到了屋内气氛的凝重。像她这样一个美丽出挑的女孩，店堂里黑压压的三四十人除了俱乐部的店员小齐竟然会没有人注意到她的到来。

小齐只对她点了头，低声道"决赛。"

楚楚找了个靠窗的位置坐下，把她的佐丹奴手提包搁在一旁，端详起这个俱乐部来。

晴风万智牌俱乐部不算大，六七十个平方，由万智界的老牌手雪先生出资筹建，在滨海城市S市的中心地带。这里布置得像个流行的红茶坊，窗明几净，除了饮料茶水供应外还有众多期刊杂志可供阅读。由于雪先生良好的人际关系，一些不大不小的万智赛事有时也会在这里举办，有点赶追S市另一家资深牌店梦森林店的势头。

正在进行的是俱乐部一月一次的晴风大奖赛，这个月已经是第4届了。丰富的奖品加上额外的千元大奖，吸引了不少知名牌手参赛。此时是冠亚军决赛，牌手都围着决赛桌，看不到决赛的选手，围观者互相耳语不敢高声，不时又发出会心的微笑。

小齐为楚楚端来一杯珍珠奶茶，她冲楚楚笑笑"我没记错的话，你这是第三次来。"

楚楚的手机响了起来，打破了赛场凝重寂静的氛围，一些牌手开始注意到她。楚楚右手用吸管轻轻地搅拌着奶茶，左手优雅地拿起小巧玲珑的爱立信，自信又有些矜持地微笑——她很清楚自己微笑的杀伤力，也懂得如何恰到好处地调节应用。

电话是一个网名叫大狼的追求者打来的，他们在网上的聊天室认识，自从一次见面后，大狼便信誓旦旦地非楚楚不追。

楚楚不喜欢大狼这个都市的新新人类，但又不想轻易放弃这个情感游戏，于是她就像一个高明的钓者，让鱼儿上钩后拉一拉放一放，鱼儿要脱线了就再拉一拉。她可以同时开钓十几根鱼竿而游刃有余。

大狼追得太紧是该放线的时候了，楚楚终于推开了大狼的约会。

身边的气氛一片掌声，冠军产出来啦。楚楚依旧保持优雅的姿态，她知道，马上就会有人来给她抢着汇报战果。

"楚楚来了。"不知道谁开叫了第一声，楚楚便听到一片杂乱的"你好，楚楚。""什么时候来的？楚楚。"之类的问候。她才来过两次，她的名字这里已经无人不知。楚楚一一颔首，心里得意 我才是真正的冠军，无冕之王。

雪先生推开人群，把一个青年人引到楚楚的对面，给楚楚介绍."这就是你想见的人，高华。"

S市乃至全国目前万智牌积分排名第一的高华个子不高，二十七、八上下，白面微须，穿了一件休闲的衬衫，此时有些局促不安地站在楚楚面前。

楚楚有些失望，她原以为这个传说中的高华不说相貌英俊，人高马大，至少也是目光炯炯，渊停岳峙。

楚楚没有把失望流露在脸上，她咯咯轻笑"萧楚楚，久仰。"一边伸出手去。

高华看了看楚楚雪白如玉的手，犹豫了一下，伸出了自己的，笨拙地和楚楚重重地握了一下。

楚楚痛在心里，笑在脸上"你是今天的冠军？"

"我不是。"高华的回答利落爽快出人意料。

"你不是？"楚楚疑惑道。

"今天我没有参加比赛，冠军是我的表弟梁涛，我是他的狗头军师。"高华渐渐自然，也幽默了一下。

"哦，那好，我要学万智牌，名师出高徒，就跟你学吧。"楚楚的语气就像一个颐指气使的公主在发号施令。

楚楚语音刚落，就引来一片嘈杂声，楚楚安坐泰然，上过S市名牌电视综艺栏目"相约星期六"的她，还怕这些小阵状？

高华看着楚楚，眼前的这个时尚女孩二十三四，美目流盼，身上一件粉红色吊带衫、一条紧身束腰喇叭牛仔裤，加上腰间夸张抢眼的装饰小皮带，窈窕身材衬露出来，无疑是一道诱惑的风景。此时场内人几乎所有的目光都集中在高华的脸上，就等他开口说一个"好"字啦。

他沉默半晌："你还是找别人教吧，我怕没有时间。"

一片嘘声。

楚楚有些恼火，她存心来了三次，好不容易见到高华，却是一块硬骨头，当众给她难堪。

雪先生打着圆场："你们平时不是天天叫嚷着万智需要MM吗？怎么女孩主动上门又……楚楚来了三次啦。"

"真的不行，对不起啦。"赛场纵横驰骋的高华脸色通红。

楚楚暗骂雪先生好心帮倒忙，把她来过几次都说出来，不但没救成火，反而火上浇油加倍给她难堪。她恨不得把高华千刀万剐连同眼前活生生的众多旁证一并消灭！本来她只是把万智牌作为一种时尚纸牌游戏，就像她对待感情——玩玩而已。现在她感觉遭受了她24个年头以来从所未有的奇耻大辱，耻辱再化为动力，把她潜在的狠劲激发。她暗暗在心里说"高华，你不教我我也要学会万智牌。"

第二节·学艺

高高胖胖的丝网绵绵光着膀子坐在椅子上，眼睛紧张地盯着电视屏幕的赛车，双手在忙碌操纵着PS2的游戏方向盘，由于天热，不时拿起桌边的冰冻2升超大瓶可口可乐瞎灌几气。高考刚刚结束，父母也对他解除了长达一年的游戏管制，给他买了一台最新款的PS2游戏机。

一个急转弯，再一个，赶超了前面的红色跑车，胜利在望，闹钟此时响了起来，丝网绵绵不理，继续他的冲刺，直到他的赛车冲过了终点线，屏幕上亮出了2分49秒，No.1，他才长吐一口气。闹钟依旧不屈不挠，丝网绵绵这才慌了神，匆匆忙忙地找衣服穿衣服。他是全国颇有名气的万智牌专业网站——非瑞克西亚世界赛事纵横版的版主，因为丝网绵绵的名字已经深入人心，他的真名反而没人叫了。在网站坛主素眉儿穿针引线下，今天和一个网友有约，地点：梦森林店。

梦森林店位于S市的南面，可以说是S市万智牌的摇篮，前身是叫海潮万智牌店，由素眉儿的丈夫江石川和人合伙出资，开始股份各占百分之五十。海潮店目睹并经历了万智牌刚进S市的躁动时期和初期高速发展的黄金时期，去年下半年到今年上半年，由于和国家体委关系的不融洽，代理商众多市场操作的不规范，万智牌内忧外患，到了可谓青黄不接的瓶颈时期，合伙人退出了。在万智牌发展最尴尬的时候，江石川全盘接手了海潮店，把它重新命名为梦森林店。

经历了两年的万智牌风风雨雨，海潮店培养出包括秦天、高华等一批在全国享有盛誉的资深牌手，不少人都对这里有着深厚的感情。江石川不忍放下2年的满腔心血一走了之，他相信·万智牌总有复苏的一天。坚定的信念得到了回报，下半年开始，万智牌在中国地区的高层人事发生了变动，和体委的关系得到了改善，全国一级代理商也由两家争雄演变为一家天下，市场渐渐得到规范，各大赛事又开始层出不穷，并悄悄地和国际接轨。

下午三时许的梦森林店里人烟稀少，萧楚楚早已在店里等得不耐烦。这要是和哪个男人的约会，如果那个男人敢迟到的话，恐怕就再无亲近她的机会，但她现在等的只是个刚高中毕业的男孩。

年轻的老板娘素眉儿在一旁一边利落地忙着整理新到的牌，一边对楚楚和她身边的红裙少女道"不要怪高华，他有女朋友的，就是'气管炎'，给他天大的胆他也不敢教女孩子打牌。绵绵人不错的，就是爱迟到。等下看我的。"

正说话时，丝网绵绵拿着门口KFC买的大杯可乐急冲冲闯进来，庞大的身躯差点把清理卫生的阿姨撞翻在地，可乐却已经溅了自己一身。

看着丝网绵绵手忙脚乱找手帕的狼狈样，坐在楚楚身边的红裙少女先忍不住"噗嗤"一声笑了出来，楚楚瞪了她一眼，少女俏皮地吐吐舌头。

丝网绵绵不自禁地抓抓脑袋，结结巴巴地道："对，对不起。"

楚楚也实在是忍不住咯咯笑了起来。

素眉儿数落起丝网绵绵："第一次见面就迟到，还好意思说对不起，快说说怎么认罚？"

网上能言善辩的丝网绵绵此时在三个MM面前一筹莫展，不住地用手帕擦着滚落的汗珠："这个嘛这个……"

素眉儿趁隙插针："不用'这个那个'啦，罚你教她们姐妹打万智牌吧，哼哼，小示薄惩。"

丝网绵绵楞楞地看着楚楚和红裙少女道："她们？两个？"

素眉儿道："你不是刚高考完吗？不要和我说没时间，也不要嘀哩咕噜的，快说，答应还是不答应？哼哼，敢不答应就不要认我做大姐啦。"

丝网绵绵擦着汗道："既然大姐这样说啦，小弟我看来只有从命的份啦。"

素眉儿笑着对丝网绵绵道"这才乖，大姐等下请你喝可乐，超大杯的。"又对楚楚眨眨眼睛道："好啦，大功告成，好玩。我的事没啦，我出去一下，你们忙吧。"

楚楚对丝网绵绵道."别愣着站在那呀，坐过来。我就是网上和你说过话的那个楚楚少女，这是我的表妹黎黎。"

黎黎笑着自我介绍道："你好，我叫黎黎，今年大二，美院艺术系学油画，喜欢画就喜欢上了万智牌精美的图画。我可比你大哟，快叫姐姐。"

楚楚笑骂："不要调皮，听绵绵说。"

丝网绵绵坐下道："子曰'人之患在好为人师'，想不到如今'人之患在好为人姐'……你们知道万智牌最大的乐趣在哪里吗？"

楚楚和黎黎摇摇头。

丝网绵绵道："主要两个，一个是收集，万智牌是目前全球发行量最大的一种收集交换类竞技纸牌游戏，10国语言全球发行，你可以象收藏邮票一样地加以收藏，你也可以交到很多五湖四海的朋友，和不同牌友进行交换互通有无。按照稀有度牌可以分为金牌、银牌和普通牌，一些稀有的金色牌市场价值很高呢。"

楚楚道："如果没猜错的话，第二个乐趣就是比赛啦。"

丝网绵绵点头道："不错，是比赛。万智牌和一般的纸牌游戏最大的不同在于：每个牌手都是带着自己构筑好的套牌去参赛，换句话说，你永远不会知道你的对手是用什么套牌，这正是魅力所在。"

黎黎惊奇道."自己带自己的牌怎么比赛呀，会不会乱套？"

丝网绵绵道："不会，万智牌全球有严格的裁判制度，赛制规定，每套牌不能少于60张，每种牌最多只能放进去四张，备用牌15张。正式比赛一般先根据参赛人数采用瑞士制循环决出前八强，再采用单淘汰决出冠亚军，每一轮比赛三战两胜。另外万智牌还有全球严格的DCI积分排名系统，只要你参赛，就会领取一个DCI号，也就是你的标记，这个号码以后一直跟着你。你的每场比赛成绩无论大小，都会在赛后输进电脑，你可以在网上查到你的国内排名、亚洲排名乃至世界排名。"

楚楚道·"是不是和什么网球排名那种类似，战胜高手你的积分就升得快，输给低手积分也跌得快？"

绵绵道.'不错，还要看比赛的级别，牌店每周进行的一般小型认证赛级别最低，世界冠军赛级别最高。在万智牌的世界，你的积分越高代表着你越受尊敬，也有越多的机会受到一些大型资格赛的邀请。"

楚楚道·"比赛是怎么分胜负呀？"

绵绵道"比赛是两人对局，两人都好比是魔法师，开始都有20点生命，比赛采用回合制，双方轮流抓牌，利用能量释放出生物和法术去进攻对手，谁先把对手的20点生命降到0点谁就胜利。"

黎黎道："那是不是很难学呀？"

绵绵道·"其实，万智牌倒是不难学，给你一套预组套牌，包你半小时学会，不过易学难精呀。几千张不同的现环境能用的牌，无数种排列组合，五种色系，红色烧杀掠夺敏捷生物翱翔巨龙，蓝色咒语反击诡异多端碧海蓝天，白色坚定守护清场加血天地正气，黑色坟场回生自残搏命奇险偏锋，绿色生物优质前仆后继林意盎然，此外还有无色之神器……"

黎黎劈里啪啦地鼓起掌来道

"精辟呀。绵绵，你口干不干，要不要我去帮你买杯可乐……"

素眉儿端着四杯可乐走了进来道："绵绵，快来帮忙。"

丝网绵绵一边帮忙分饮料一边苦笑道："大姐，你倒很会恩威兼施呀。"

素眉儿秀眉一扬得意道："这个当然，否则还能做大姐？早就不知道给淘汰到哪里去啦。"

楚楚问道："绵绵，我们要是认真学啦，有没有可能短期内打败那个什么看了就来气的高华？"

丝网绵绵抓抓脑袋："他呀，有点难度……高华打牌稳重细心，长于蓝色反击，他的成名绝非侥幸，他那套还在不断改进的'大海无量'套牌杀敌无数……不过，也不用灰心，在万智界，一个系列接一个系列发行，组牌策略也是一套更新一套，加上五色相生相克，江山代有才人出，没有永远的冠军，没有最好，只有更好。"

黎黎道："绵绵，你怎么一套一套的，像老和尚念经……"

楚楚道："黎黎，绵绵讲的很好别打断他，绵绵，你继续……"

第三节·高华的骰子

一年一度的全国冠军赛即将来临，S市10来家牌店的周末小型认证赛开始多了起来，给牌手练兵的机会。

萧楚楚硬是拖着表妹黎黎陪她来到晴风俱乐部参赛。她自己买了些牌，雪先生那儿又借了一些，抄袭出一套网上现成的八强套牌。

令楚楚吃惊的是，店里来参赛的不止她一个MM，还有一个高个子女郎一人独坐一旁，一头波浪微卷的短发，头戴着一顶有"MAGIC"标志的小帽子，脖子上挂着一个奇异的首饰袋，朝气蓬勃。

楚楚拉住今天的主裁徐志悄悄问道："那个女孩是谁呀？"

S市级别最高的二级裁判徐志，名牌大学高材生，年纪虽小，少年老成，一向不苟言笑，以冷面闻名于牌界，他看了看道："没见过，可能是哪个牌手的女朋友吧？"

黎黎又问道："今天有多少人参赛呀？"

徐志用笔记本电脑查看了一会道："想不到今天冠军赛前的一个小小热身赛都有这么多人参加，报名的人快超过40个啦。"

比赛还差10来分钟开始，牌手们分成几堆，聊天的聊天换牌的换牌。楚楚一边忙着和认识或不认识的牌手打招呼，一边眼波流转，到处不见高华，他的表弟——上次得了冠军的梁涛也没来。

比赛先五轮瑞士制循环，决出八强后再单淘汰一直决出冠亚军。

第一轮比赛的配对表贴了出来，楚楚忐忑不安地找到了位置坐下，看了看她的对手不由哑然失笑，竟然是个10来岁的小朋友，是比赛中最小的选手啦，他的妈妈此刻正拎着包站在一旁。

小朋友的套牌高高的一叠堆在牌桌上，少说也有八九十张，牌膜都没套。楚楚和他开了几句玩笑后比赛开始。小朋友用的是一套当今的套牌王者——红绿火快攻，可惜很多牌都不全，大批的劣质生物前仆后继，遇上楚楚的红绿火就好比杂牌部队遇上正规军，楚楚2比0获胜。

第二轮比赛楚楚胜得更轻松，几乎是不战而胜，对手只向她要了一个联系方式后就自动缴械投降。聊了聊，竟是非瑞克西亚万智网著名的灌水王放浪的居士，他信誓旦旦地保证：如果谁敢在网上欺负楚楚，他口水都会把那家伙淹没。

第三轮的对手是S市万智牌著名战队魔法协会的非著名队员狂乱，狂乱明显没把她放在眼里，出牌轻佻，楚楚表面故显惊慌，把表情戏做的十足，心中暗喜，抓住机会2比1反败为胜。

赛后狂乱到处哇哇乱叫："好厉害的女孩子"。

狂乱的一通免费宣传给楚楚的第四轮比赛招徕了更多的观众，第四轮比赛非常关键，这一轮如果胜利，第五轮很有可能和对手议和都会进入八强，许胜不许败。

对手……竟然是早先看到的那个高个子女郎。她冷冷地打量了楚楚一番，道："不容易，你一个女孩也能三连胜。"

楚楚心中有气，暗道："你难道不也是女孩？"她表面依旧谦恭地问道："你叫什么呀？也是第一次比赛？"

高个子女郎冷冷地道："我知道你叫萧楚楚，也知道你第一次比赛，我姓张，你能打败我的话，看我的成绩条签名就知道我的名字啦。"

楚楚道："好，成雄败寇，掷骰子猜先吧，比大。"

楚楚取出丝网绵绵送给她的20面骰子，轻轻在嘴上吹了口气，再轻轻地一扔，骰子在桌面上活奔乱跳，最后停在了19上。

观众一片惊呼。

楚楚心中笑道："谁让你张狂，杀你个下马威先。"

高个子女郎取过骰子，看了看递给楚楚，道："我用自己的。"她从脖子上的首饰袋中取出一个红光闪闪足有半个拳头大小的20面骰，道："我的幸运符。"

观众里不知谁小声传来一句："那不是高华的骰子吗？"

她握住大骰子，拳头停在半空，闭眼，忽然睁开，道："开。"拳头一松，骰子咕辘辘地滚着，最后停住，18。

旁观者又是一阵惊呼。

主裁徐志过来看看没发生什么事情，挥挥手示意大家安静比赛继续。

高个子女郎不动声色，向楚楚做了个请的手势。

楚楚上手7张牌，眼睛一黑，猜先的喜悦化为乌有，只有一张作力能源的地牌，她重新调度，这次只能抓6张，勉强开打。

高个子女郎用的是一套防守反击的纯蓝，和楚楚的红绿快攻正是冤家路窄，一个盾一个矛。

楚楚一番快攻，直杀到对手只有5点血的光景就再也攻不下去，记载对方生命的那粒20面红色大骰子像磐石一样坚定地停在5字上。

久攻不下，楚楚不免心浮气躁，四周看了看，万智赛场难得一见的两雌对决吸引了不少观众，高华也不知道什么时候到场，正像一只收起利爪的狸猫无声无息地站在自己身后观战。他看到楚楚腼腆地点了点头。

那粒骰子上大大的5字不断刺灼着楚楚的眼睛，楚楚迷迷糊糊地丢掉了一局。

重新换进备牌后，楚楚仿佛化身为魔法师置身于大海边的荒野，隐隐约约看见海中心的小岛站立着高高长长的人影。她把法杖在地上顿了三下，召唤出一只熊、一条蛇和一个树精，它们前仆后继向小岛冲去，女郎念了一道咒语，平静如熟睡婴儿般的海水顷刻汹涌澎湃，向楚楚逼迫而来，淹没了熊和树精，只有蛇奋力游过去在对手的手臂上留下了一道齿印。

楚楚举手一挥，法杖优雅地划出一道弧线，三道火球带着残阳的余辉向人影猛袭过去。女郎口中念念有词，海水越涌越高，直立起来，成了一道天然的海墙。楚楚的火球两道被海墙所阻消失得无影无踪，一道最强劲的竟然穿越了海墙，正中女郎的胸口，女郎被火球的冲劲震得连退几步，口中喷出一口鲜血，衣服燃烧起来。楚楚也被海水所包围，一股海水特有的咸味直呛喉咙，两人俱到了千钧一发的生死关头。

楚楚闭上眼睛屏住呼吸，让自己的身体浮在海面，随波荡漾，手中握紧的法杖还有最后一枚火球，只等女郎走近就给她致命的一击。她感觉海水退了下去，自己的身体搁浅在软软的沙滩上，沙沙的脚步声越来越近，10步，9步……只要再走一步就进入了她火球的射程。然而声音却嘎然停住。海水又汹涌起来……

高个子女郎拿着牌考虑良久，

楚楚第六感告诉她自己身后有什么不对劲，回头，看见高华在频繁地眨着眼睛。楚楚恍然大悟，为时已晚，高个子女郎把已经抽出来准备打出的一张牌又重新放进自己的手牌中，说了声："GO。"

楚楚悲愤交加，又没证据告高华暗输情报，她一气之下，把牌往桌上一扔，"我不玩啦。"在众人的惊愕中草草地在成绩条上签好名，然后从容不迫地装好牌，挎上手提包。

一进洗手间，楚楚再也忍不住，眼泪不自禁地流了下来。她冲着镜子看着自己泪水斑驳的脸，一个声音叫道："不玩啦不玩啦不玩啦！"另一个声音却叫着："还要玩还要玩还要玩！"

楚楚找到徐志告诉自己后面的比赛弃权，徐志查询了一下电脑道："你打的不错，还有机会的，真的弃权？"

楚楚坚定地点了一下头。

黎黎这时候走过来对楚楚悄悄地道："你知道那个女孩是谁吗？"

楚楚摇摇头。

黎黎声音越发地细微，"我刚刚问过那个第二盘和你比过叫放浪居士的，她就是高华的女朋友呀。"

第四节·四大武器

临近午夜，S市著名的休闲路衡山路开始神采奕奕，欲望在黑夜中绽放，温度在灯火中上升，这是一个充满了谜一样色彩的国度，释放、快乐、忧伤、苦痛、孤寂在午夜义无反顾地行进。

这已经是楚楚喝的第4瓶"百威"啦，夜的生活夜的打扮，她的一身黑色性感的露肩服惹得酒吧里不少男士浮想翩翩。

二十出头英俊威武的大狼和楚楚并坐在吧台的高脚凳上，他一面殷勤地替楚楚斟酒，一面警惕着周围的动向，仿佛一只随时准备为护花出击的疾行猎豹。像这个都市大多数时髦的年轻人一样，他染着一头黄发，一套前卫的行头，高大的身躯没能掩盖他的奶油气。

看到楚楚有几分醉意，大狼把楚楚引向酒吧的一隅，一个光影朦胧的角落。楚楚一个踉跄，大狼借着搀扶的机会手指向楚楚臀部滑去。

楚楚的呼机在包里响起，楚楚借机推开大狼。她来到洗手间，擦了把脸，用冷水冲去了几分酒意。

她看看呼机，是一行留言"我和一些朋友在衡山路的真爱迪士高，你来不来玩？放浪的居士。"后面是回电。

放浪的居士？她觉得这个名字既遥远又熟悉，她想了又想终于想起来了，那天比赛他让了她一轮并抄下了她的呼机号码。

万智牌，她想远去的东西现在又开始向她悄悄地逼近。

大狼已经开始让她从最初的新鲜到现在的有些厌恶，她已经感觉到大狼对她不怀好意的垂涎三尺，总是给她灌输他的爱情速成新新思想，无非是想为他的成其好事先打下理论基础。

该换换空气啦，楚楚回电放浪的居士："半小时后到。"楚楚找了个借口，巧妙地摆脱了大狼，在大狼悻悻的目送下打车而去。

真爱迪士高在衡山路的北头，是S市人气最旺的专业DISCO舞厅之一，楚楚打车5分钟就到。站在大厅，放浪的印象全无，她正要打他手机，放浪一身休闲，站在门口一侧，隔着川流不息的人群，伸长了手臂对她挥了挥手。

他走过来道："没想到你真的会来，而且这么快。"

楚楚道："想看看你是怎么放浪的呀。"

楚楚在入口处寄好了包，跟随着放浪往里走。

午夜时分正是迪斯高最狂热的时候，在高台上两个性感青春女郎的激情带动下，伴着震耳欲聋的摇滚，到处都是腰肢扭动的狂舞人流。

放浪的几个朋友早已占据了一张靠前朝向表演高台的圆桌。放浪向他们介绍楚楚，引起一阵小小的骚动。

他的一个朋友朝放浪叫道"真有你的，你赢啦。不过我们输得心甘情愿，那个等下给你。"楚楚不解。放浪忙邀请楚楚下舞池。

舞池里早已成了狂热的海洋，奇装异服的红男绿女们跟随着台上的领舞女郎高举双臂有节奏地左右摆动，高明的DJ也时时有意停下音乐给人们呐喊发泄的空间。网上口水横飞水淹七军的放浪居士迪斯高还算中规中矩，节制而不放浪。楚楚则和他形成了鲜明对比，全身上下每一个细胞都在灵活无比地扭动，就像一条性感多姿的美人鱼，看得放浪目瞪口呆，被别人连踩几脚而混然不觉。

休息的空档，音响震耳，楚楚凑近放浪的耳朵大声道："他们也打万智牌吗？"

放浪同样凑近楚楚耳朵"不，他们不玩的。其实我打牌很烂的……"

"什么？"楚楚没听清。

"其实我打牌很烂的，真正的高手都在我昨天发的一个帖子里。"放浪大声说。

"哦，除了高华还有哪些呀？"

"这里吵，你自己去看，叫万智四大杀人武器。"

"四大武器？"楚楚来了兴趣。

放浪笑笑："等你出名，第五种武器就叫做'楚楚的微笑'。"

楚楚回到家是凌晨2时许，父母都已经睡着。激烈运动后的兴奋依然残留，洗了个澡睡不着便打开电脑，神差鬼使地又上了自从上次赛后阔别近一周的非瑞克西亚世界万智网。

她在论坛上找到放浪发的"万智四大杀人武器"的帖子，短短的一天点击到达642，回复到达46帖，人气极旺。

放浪原文如下

高华的骰子，董文的闪套，秦天的牌垫，宋亮的衍生物，并称为万智四大武器。

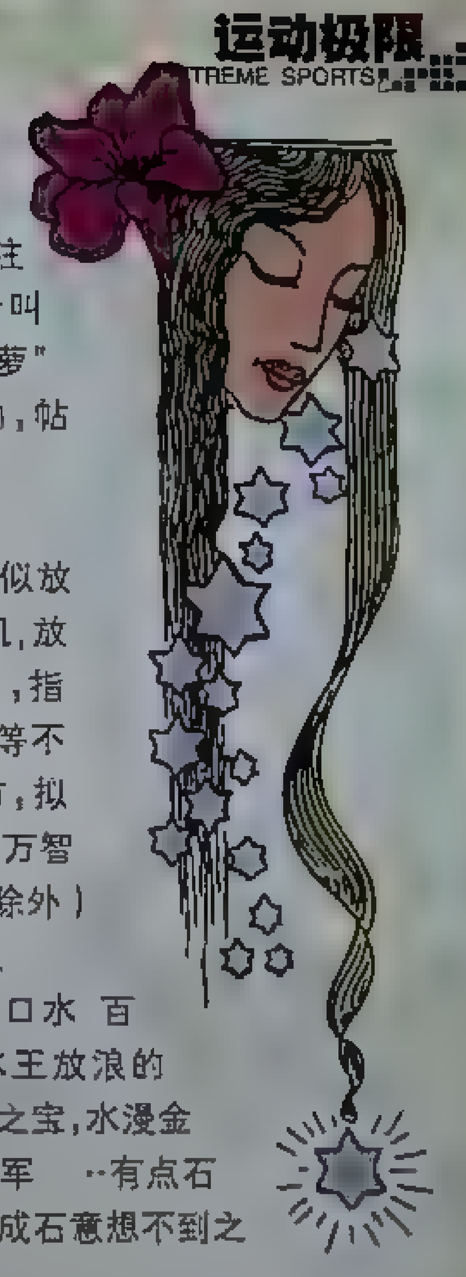
高华的骰子：大小超异寻常，据说乃一日本牌友特别赠送。红黑两颗，其比赛必带，运势非同寻常。

董文的闪套：价值非同小可的全闪套牌，总在不断更新。是闪牌的光亮闪去了对手的心神，还是金钱和那股从骨子里透出的狂热夺去了对手的魂魄呢？

秦天的牌垫：中国冠军赛纪念品，全羊毛布，上绘："2000年中国冠军赛，北京。"织工精细。牌垫一铺，气势排山倒海先声夺人，对手未战已寒。

宋亮的衍生物：衍生物套牌专家召唤出来的小喽罗，用游戏王顶级闪卡代替。美女衍生物，数量众多，连绵不断，好汉双拳难敌四手，何况无穷尽的MM。

下面便是激烈的讨论或灌水，其中有一个帖子引起了楚楚的注意，是一个叫"贪吃的菠萝"的家伙回的，帖子如下



放浪看似放浪，字字珠玑，放浪放眼神州，指点江山。我等不才放眼本市，拟就S市五大万智闻人（牌手除外）的五大法宝。

放浪的口水：百晓生兼灌水王放浪的居士之镇山之宝，水漫金山，水淹七军……有点石成金或点金成石意想不到之功效。

丝网绵绵的手帕：真知灼见善于答问乐于助人的老好人斑竹丝网绵绵应急之用，帕上据闻小花两三朵、鸳鸯四五对（呀，说错别往我身上扔烂香蕉，要扔就扔菠萝:)）显其绵绵之儒雅风格三国周郎风度也。

徐志的电脑：冷面判官徐志的宝贝，走哪儿跟哪儿，上载万智红黑名单若干，浪淘尽英雄无数。

素眉儿的糖果：梦森林店老板娘兼非瑞克西亚坛主素眉儿的糖衣炮弹，巾帼不让须眉，一声"乖~大姐给你糖吃"使无数英雄尽折腰。

黄耀诗的眼镜：万智百科全书黄耀诗的东东，1000度之深不可测，其人其事神秘中……"

楚楚看了咯咯笑个不停，四大武器她已领教其一，五大闻人的法宝她也接触其四，她想起了放浪的话："第五种武器——楚楚的微笑"，想着想着不自禁地微笑起来。【未完待续】

编者按：相信在座的大多数看信对万智牌都有所了解，不过我也相信不会有太多人会因为万智牌本身而关注这篇文字。初读此文，我其实是抱着相当勉强的心情的，（万智牌好像有点落伍了吧？）不过那些个性鲜明的人物，以及那种似熟悉又陌生的际遇，让我对它产生了越来越浓厚的兴趣。后面……还会发生什么呢？

文 /Kurdt

2001 年乔丹回来了，不为钱——在这个赛季他的工资在全队中可能是最少的，而且把其中的大部分捐献给了在911 中殉难的美国人……不为名——他已经是篮球场上的传奇，获得了篮球比赛中所有的荣誉 · 乔丹重返篮坛的原因至今我们也不清楚，也许仅仅是为了证明什么。

2002 年 EA 的 "NBA LIVE" 回来了，为了所有热爱篮球运动的人们，为了热爱 "NBA" 系列的电脑玩家，为了证明 "NBA" 系列是最好的电脑篮球模拟游戏。在离开我们一年之后，她回来了。

在 E3 2002 大展上，EA 宣布《篮球 2003》(NBA LIVE 2003，后文简称 NBA2003) 将重返电脑平台。EA 向电脑妥协了，"NBA LIVE" 又回来了。在 E3 上，EA 用一个完成 40% 的 NBA LIVE 2003，一段 7M 左右的游戏动画，描绘了新一代的 NBA 游戏。

画面

还记得去年此时我们对 NBA LIVE 2002 的期待，然而最终她并没有在电脑上出现。原因？在去年，电脑的配置不能满足 EA 的要求，不能充分发挥出 NBA LIVE 2002 的全部效果。的确 PS2 的强大几乎让所有的游戏厂商纷纷投入了她的怀抱。但是随着 P4 的出现，随着 GeForce4 的出现，EA 再也没有理由瞧不起电脑玩家了，最终她也只好向电脑妥协。在今年的 E3 大展上，NBA2003 以一个全新的状态出现在玩家面前。在 EA 目前公布的细节中，宣称球员的动作将为每秒 60 帧的取样，这个数据让所有的玩家为之惊讶。每秒 60 帧是个什么概念？我们平时看的 VCD 是每秒 30 帧，按照人眼的能力，一个动作维持每秒 30 帧就可以满足我们的需要，更多的帧数意味着游戏运行将更加流畅，球员的运动将更加平滑，而球员的动作也将与真实赛场上球员的表现没有什么分别。

球员

在 EA 投身游戏机的一年中，学到了很多电子游戏的优点。包括球员面部的表现，球员身体的贴图，都更加电子游戏化。所谓的电子游戏化，首先表现在人物细节上，在 NBA2003 中人物相貌更加真实，身体更加富有质感。与足球

不同，篮球运动每队在球场上比赛的仅有 5 名球员，算上替补也不过 12 人，这就给了 EA 一个充分发挥 NBA2003 的广阔空间，制作者可以完全真实地表现出所有 NBA 现役球员的相貌与身体特征。我们可以清楚地看到奥尼尔身上的纹身、尤因在场边用冰块敷腿的样子，或者是科比灌篮后的庆祝动作都是如此真实，绝对不会出现 FIFA WORLD CUP 中，只注重明星球员的情况。

不要忘记，在 NBA 的比赛中，只有最好的选手才有机会参加，每一个球员都是明星。所以在 NBA2003 中，每一个球员都是按照他真实的特点设计。在球员表现上，EA 保留了其一贯的特点，每一个球员都有他的招牌动作。运球，在 NBA2002 中，EA 根据不同球员的不同特点重新设计了运球突破的动作；投篮，EA 保留了以往系列作品在灌篮表演中的优秀表现，根据不同球员的不同身体特点，技术特点以及性格特点设计出独特的灌篮动作。

[illegible]

在 EA 公布的 NBA2003 的细节中，将篮板的变化作为最重要的

部分，占了最大的篇幅。的确，在以往的 "NBA LIVE" 系列游戏中，篮板的表现算是游戏中一个不大不小的遗憾。游戏中，球员在抢篮板的时候，动作总是稍显僵硬，在我的印象中所有的球员都是一个动作，这也正是以往玩家抱怨的一个焦点。在 NBA2003 中，篮板球争抢的设计将大大改善。按照目前掌握的资料，NBA2003 在投篮反应以及篮板效果的表现上将有 "革命性" 的突破。之所以称为革命性的突破，最明显的表现就是反应动作的增加。NBA2003 中新增加了超过 30 种的篮板动作，球员在抢篮板时可以表现出与现实运动相符的真实反映，随后做出相应的技术动作。你可以看到球员在出手投篮后的第一反映，卡位、对抗都做了尽可能的改善，游戏会根据比赛当时发生的情况作出最合理的判断，最合理的动作。

防守

随着现代篮球的不断发展，进攻将不再是取胜的关键，只有一支拥有良好防守能力的球队才能获得成功。就像今年的 NBA 一样，在常规赛中平均单场得分最高的两只球队达拉斯小牛和圣克拉门多国王队都没能闯入总决赛，真正获得成功的还是防守实力强大的洛杉机湖人队。同样，在 NBA2003 中，防守技术更为重要，球员的冲撞将更加激烈。按照 EA 公布的细节，在球员带球移动、挡拆战术和罚球等特殊情况下，游戏可以同时

捕捉到 2 到 4 名球员身体接触的动作画面。对于防守的改善，最突出的表现就是电脑 AI 的大幅提高。在 EA 公布的游戏动画中，我们可以清晰地看到防守队员的跑位，对于进攻队员的动作作出的合理的反映、面对正面突破的球员，防守队员的动作首先是慢慢退守，然后在你稍有疏忽的时候，伸手抢断；如果被突破，周围的防守队员会快速地协防；当进攻队员作出投篮动作的时候，周围的对手会同时起跳。更多现场比赛中激动人心的情景将被引入游戏。

进攻

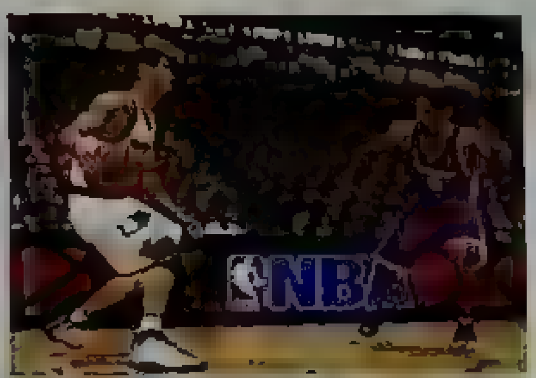
在 "NBA LIVE" 系列游戏中，玩家常会感觉进攻相当简单。但这一点在 NBA2003 中，将大为改观。正如防守系统的改进，投篮也将不再简单。快速反应将会是玩家在游戏中应具有的第一能力。在新的投篮防守系统下，被盖帽的机率大大增加了，这就需要玩家对于场上的整体局势进行观察并作出最快的反应。特别是在局部的战斗中，更要求玩家作出快速的运球以及投篮等动作。为了表现出这一特点，NBA2003 对于游戏中的运球过人、抢篮板球、盖帽、抢截的动作进行了大幅度的改善，更多更繁琐的动作将出现其中。随着电脑 AI 的增强，电脑的队友会作出更为合理的跑位，让我们有机会传出威胁球。还有一点我们应当关注的是快攻，这是 EA 在公布的细节中特别提出的。这也就意味着，比赛的速度将大大提高，而对玩家第一反应的要求也更为严格了。除此以外，更多的灌篮动作也将出现在 NBA2003 中。我们不得不承认，EA 在离开电脑的一年里对于篮球运动与篮球游戏有了更深的理解，在表现的方式上有了长足的进步。

传球

传球的改进也是 NBA2003 中重点。在 EA 公布的细节以及游戏的动画中，我们可以看到 SEGA NBA 2K2 的影子。的确，SEGA NBA 2K2 在传球的表现上比以往的 "NBA LIVE" 要出色得多。在 NBA2003 中，传球时机的把握更为重要。传球的距离越长，危险就越大，这一点我们在之前 "NBA LIVE" 系列游戏中感觉并不明显。不仅如此，游戏对于不同球员的不同特点设计了不同的传球动作，而这些动作则是根据球员的身高、体重、场上所处的位置最终设定的。我们可以清楚地看到 Jason Kidd 的传球动作与 Shaq Oneil 的截然不同。

球场

对于球场以及现场气氛的设计，"NBA LIVE" 系列一直表现得相当大气。在细节上，我们可以看到球队的教练在场边指挥时标准的美国风格——"大喊大叫"、"手舞足蹈"——几乎抢走了场上球员的风头。对于在比赛时那些充满戏剧性的动作，EA 同样做了尽可能的增加。在 NBA2003 中，全部的精彩花絮动作都取材于真实的 NBA 比赛，包括中场休息时拉拉队的表演，比赛中观众的表演，赛后结果的播报，让玩家享受到极佳的临场感。本作中现场音效的回响设计显得由为突出，你可以清楚地听到·球员的叫嚣声，球鞋在场地上摩擦的声音，运球时篮球撞击地板的声音，球员争抢时发出的吼声。再加上比赛场地的灯光效果，全新的群众鼓



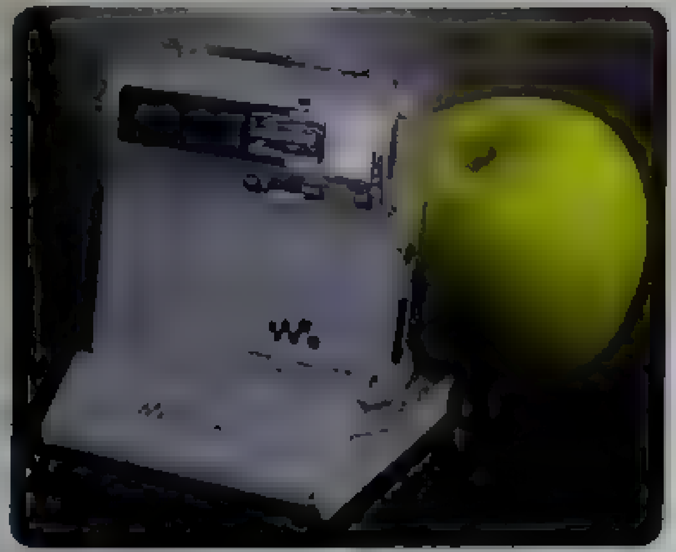
噪欢呼情景，营造出百分百真实的 NBA 比赛气氛！

其他

除去以上游戏重点的改进外，NBA2003 中还设计了一个新的模式——经典赛事。游戏中保存了 NBA 历史上最经典的比赛场次，让玩家有机会再度回到以往球队的光辉岁月，重温那些精彩赛事。另外在操作方面，NBA2003 将对手柄振动系统做出尽可能的改善，提出了 "情境性" 的手柄振动，强化游戏中关键时刻的手柄振动效果，例如最后一秒投篮或是进攻时间快结束时进行的投篮。

正如本文在开始部分写到的，我们在 E3 看到的仅仅是一个 40% 的 NBA LIVE 2003，但仅仅这 40%，足够让所有的篮球爱好者为之兴奋，毕竟她已经离开一年了。在这一年中，我们只能靠 NBA LIVE 2002 来满足我们兴趣爱好的需要，但今天我们终于又有了新的期待，我们知道 "NBA LIVE" 又回来了。■

名称	NBA LIVE 2003	类型	运动[SP]	A
制作	EA Sports	代理	美国艺电	
上市	2002 第三季度	版本	英文版	



Net MD 全面来袭——SONY MZ-N1 试用手札

不知何时起，我的卡带 Walkman 变成了 MD 随身听 不知何时起，我不再买磁带或 CD，而只从网上下载歌曲，不知何时起，我心爱的 NOMAD MP3 播放器被尘封…… 但印象中，这都是从我有了 SONY MZR-900 后开始的。但是，在享受 MD 的同时，我也开始不得不在电脑前睡觉，并把绝大部分的空闲时间都花在录制碟片上。直到 MZ-N1 出现，我终于不再浪费宝贵的时间，而又可以尽情在音乐的世界里飞翔

[Net MD 的诞生]

大家知道，传统 MD 录音不象 MP3 那样基于拷贝，而是实时录音。也就是说，录 3 分钟歌曲就必须花上 3 分钟时间，一秒都少不了。这是由 MD 录音原理决定的。MD 的录音过程是在音源播放音乐的同时，将音频信号通过数字或模拟方式传输到 MD，然后再由 MD 编码和压缩，最后再写入 MD 碟片。简单地讲，MD 的数据存储原理和电脑用的光磁存储介质 MO 一模一样。

为什么 MO 可以高速写入而 MD 不可以？假如我们在电脑上对音源进行编码压缩再传给 MD，不就可以节省大量时间了么？其实在 2001 年 6 月份，微软 Technet 会议上 SONY 曾散发过一份 Net Walkman 的传单，它就是 Net MD 的前身。它在电脑上编码，然后再由 USB 传输到存储介质。虽然它播放的也是 ATRAC 格式的音乐，可并不是我们所期待的 Net MD。因为它的储存介质 SONY 专有的 Magic Gate 记忆棒（俗称"白条"），那东西的价格实在太昂贵了！

[Net MD 标准]

早传闻 SONY 在制作 Net MD，直到今年年初，我们才见到期盼已久的实物。

其实 Net MD 就是通过 USB 1.1 接口进行 ATRAC 或 ATRAC3 文件交换的 MD 播放器总称。也就是说，从 N1 开始的 Net MD 都将利用电脑来进行音源编码压缩，我们从而可以享受高速的传输速度。可因为 USB 总线带宽和 SONY 人为限制，我们并不能得到理论上的 Net MD 传输速率 12Mbps。我使用 PⅢ 650MHz/192MB 内存/Windows 2000 的电脑压缩一首 8 分 25 秒的 MP3 耗时 85 秒，再由 PC 传输给 MD，不同模式耗时如下：

PC 音轨格式	MD 音轨格式	传输时间（秒）	传输倍率
LP2 @ 132 Kbps	SP	319	1.6×
LP2 @ 105 Kbps	MD LP2	38	16.8×
LP4	MD LP4	25	9.7×

从上面不难看出，Net MD 在 SP 模式下传输速率被限制得很厉害。据猜测，这可能是 SONY 为避免和唱片公司冲突而采取的折中办法。在低音质模式下提供高速下载，要想做高音质"盗版"？那您就多花点时间吧！

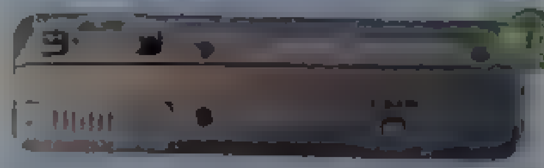
可大家别以为唱片公司只会使用延长录制时间来限制盗版产生。从前 MP3 播放器就因为版权问题而不止一次被送上法庭。现在作为三大唱片公司之一的 SONY 自然不会把自己口袋中的钱白白送给盗版商。所以 Net MD 采用"Open MG"和"Magic Gate"这两种版权保护技术。工作原理为 在"Magic Gate"对电脑和 MD 设备之间进行认证后，通过"Open MG"将加密的电脑音乐数据传送给 MD 设备。这样音乐数据既可以高速从电脑传输到 MD 上，同时又可以保证版权。另外，通过"SCMS"（Serial Copy Management System 串码拷贝管理系统）防止对音乐数据再次复制，用这种方法来防止对音乐的非法拷贝，尽管具体机制还不为所知，但相信阻止通过互联网非法传输盗版音乐应该不成问题。

[N1 的使用手札]

N1 的外形尺寸为 78.7×71.8×16.9mm，净重仅 90g（含电池 117g）！。这让我们不得不敬佩 SONY 的技术。要知道它比经典的传统 MD R909 整整轻了 20g。此外 MZ-N1 继续使用镁合金作外壳原料。整体外观上，SONY 工程师对 MZ-N1 的"脸面"作了大量"美容"工作，包括按键分布也作了调整，使整部机器看起来更时尚，也更整洁（图 01）。

首先，MZ-N1 上部被一个界面特意划分出来，按常理说应该是拿来做显示屏的位置却只有一半是被拥有 9 字×3 行显示的大屏 LCD 占据，而另一半设计就非常有意思·先挖了一个"坑"在上面，然后再在"坑"里填一粒按键。虽说只是一粒按键，但实际这个键是后退、播放和前进三个功能键的集合。这颇具特色的设计令机子看上去有极强的凹凸感。

在 MZ-N1 右边，沿用 R909 滚轮设计，操作极为方便。REC 录音键上也有两个"左右护法"，分别是 END SEARCH 和 GROUP 键（图 02）。而音量控制键则被移植到机器右侧。现在您一定奇怪那个对录音很有帮助的"T Mark"键怎么不见了？因为现在对于 Net MD 来说，对音轨的分段已不那么重要，所以 SONY 将 T Mark 移到机器左下，而且变得很小——还是塑料的——很难按（图 03）。



MZ-N1 的音频输入/输出全部在机器右面，包括 Line-In/Optical、Mic-In 和线控耳机/Line-Out。比起 909 来说，耳机和线控器插孔向上移了半厘米，对此笔者并没有体会到这么变化的好处（图 04）。机器底部是直流电输入和很重要的 USB 输入。使用中我发现在 USB 口上面，SONY 没有一点防护措施。我多希望 SONY 可以在接口上加一个橡胶护垫！现在正值夏天，金属管脚都裸露在外面，潮湿氧化和不慎触碰都会让你欲哭无泪（图 05）。

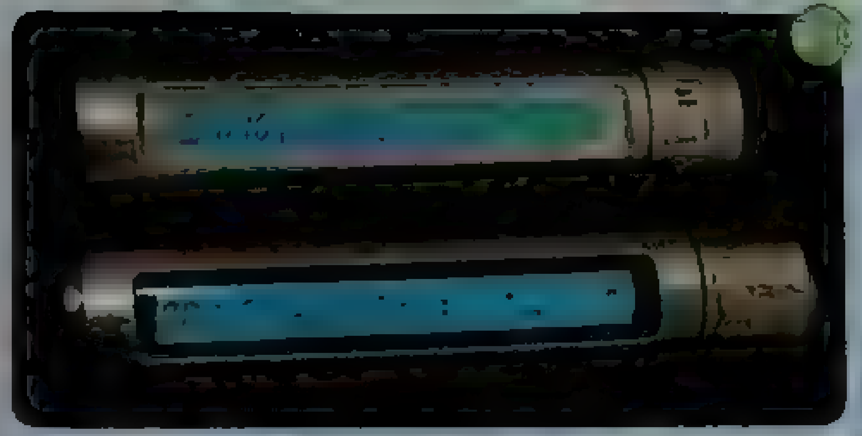
因为新款 MD 基本都已支持 MD LP4 模式录音，所以在一张碟中可存放的歌曲数量大大增加。R909 碟片分组功能应运而生。可在 909 中没有显示分组后的数字的功能，现在 MZ-N1 中已经加入了它。当使用者在 GROUP 模式下使用 MD 机时，LCD 第一行将显示 "GP XX"，XX 便是第几组的序号，后面跟的是歌曲数目（图 06）。

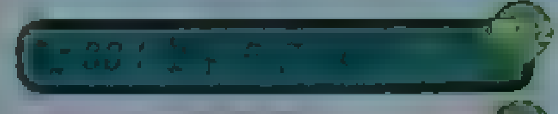
MZ-N1 的 USB/Charging 坞座可以很好地把 N1 固定住，不象 R909 那样容易松动滑落。这个兼具传输和充电功能的坞座底部，有个 6 针连接器，老款 MD 绝对无法放进去。而且，在将 MZ-N1 与电脑连接时，LCD 还会显示"PC → MD"，并且主机除了音量按键以外的所有键会全部失效（图 07）。

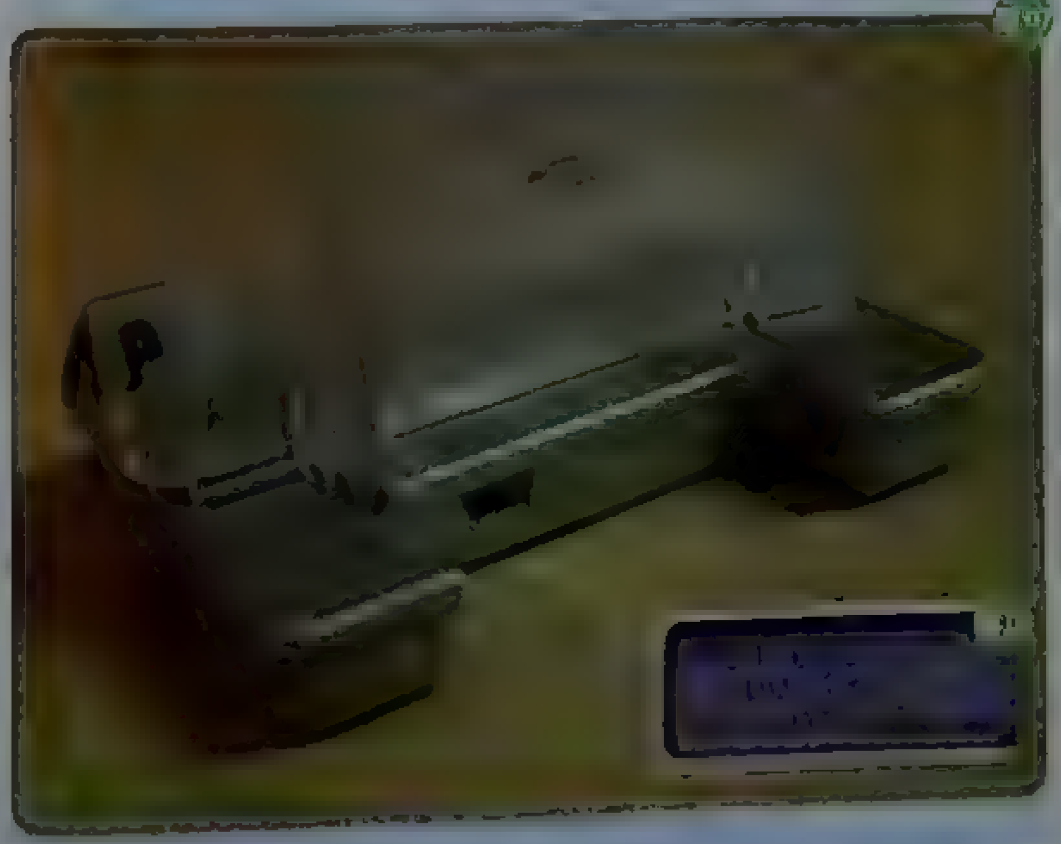
在使用中发现，现在 MZ-N1 的 USB/Charging 坞座已经可以在播放器使用的同时进行充电。但充电坞即使是在电池满电的时候，也会试图对电池充电，并且用户无法停止充电过程（除非从坞座上取下 MD）（图 08）。这无疑对电池寿命构成一定威胁。当然您也可以使用以前的充电方法，关机后插入 DC 电源，并按下 Charging 按钮。充电时间和以前老款一样，都是 3.5 小时左右——时间虽然漫长些，但这样可以更好地保护电池。

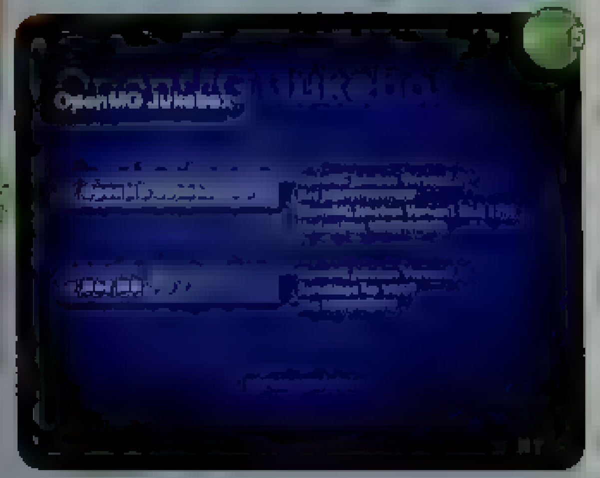
此外，实际使用中我们明显体验出，MZ-N1 的连续使用时间大为提高，虽然大家都知道 N1 的连续播放时间肯定达不到最佳水平，可想想就在不久前，SONY MZ-R55 的连续播放时间还仅只有 4 小时而已。现在，在 LP4 模式下，配合外挂电池，N1 可以连续使用 110 小时！这也说明 SONY 的确在省电方面做出了不少改进。使用中，我特意将 N1 连续使用两次，仅依靠充电电池，它在 SP 模式下的回放时间是 28 小时，录音 11 小时，算是令人满意的结果了（图 09）。

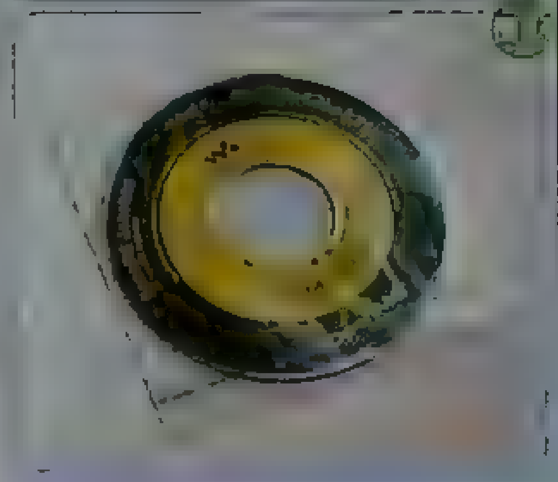
为体现 MZ-N1 的"新"特点，SONY 还特意设计了新的大屏线控——RM-MC12ELK。新版线控有着苗条的身体，更重要的是它可以显示日文片假名！RM-MC12ELK 的耳机插孔被移植到了上代线控 RM-MC11EL 的 STOP 键位上，而 STOP 键则移到了 PAUSE 的旁边。线控器的液晶显示依然是漂亮的湖蓝色，它会在你按下线控器的任何按键后点亮，大约持续 2~5 秒（时间长短由用户操作按键决定。通常是调整音量为两秒，其它稍长。假如要显示歌曲信息，那么背景灯光将在全部信息滚动完成后熄灭）。和老式的"口红"线控一样，新 RM-MC12ELK 顶端是旋钮控制器，玩家可以直接扭动来前进或后退曲目，也可以将它拔出来控制音量。因为线控器体积进一步缩小，所以现在您可以很方便地把它放进衬衣口袋中了（图 10）。

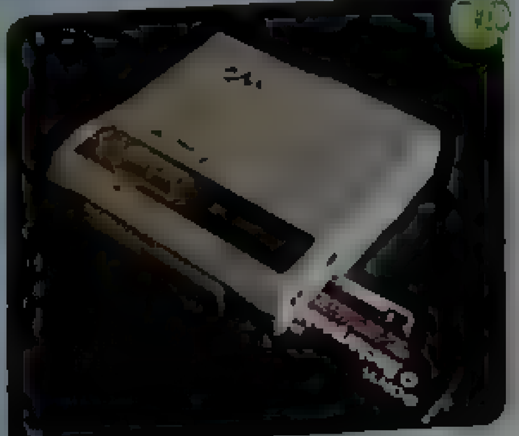












此外，线控器的按键还各自有其它功能！如按住 Display 键两秒，那么将进入线控器菜单模式，假如按住 Play Mode 键两秒，将进入 Group Search 模式，而按住 Sound 键两秒，将进入声音调节模式——可以根据喜好调节高低音；而 Stop 键则同时起到 Enter 键的作用（图 11）。

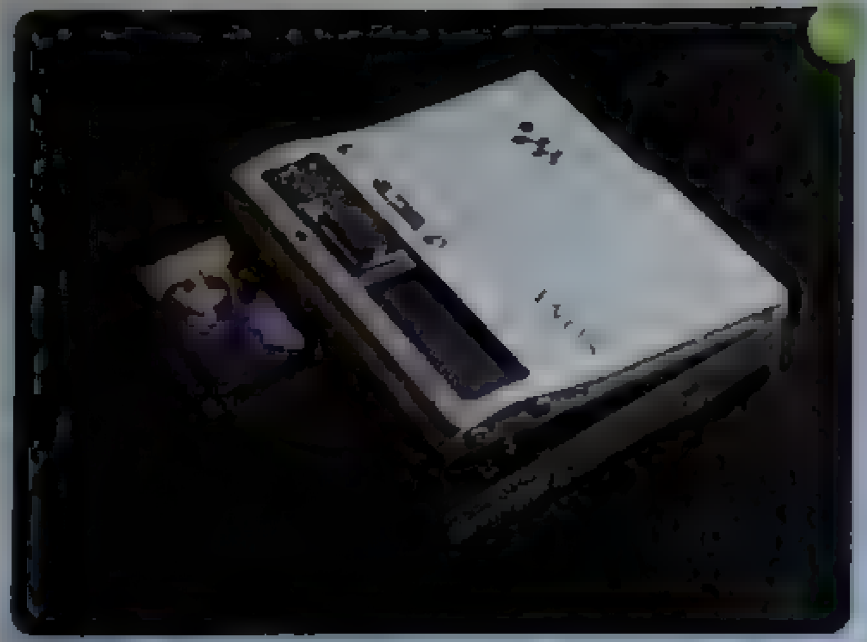
作为支持日文片假名显示的 MD（图 12），MZ-N1 在文字方面对中国用户而言做得还不是很好。因为除了 Windows 日文版本外，您要想用中文显示歌曲信息是很麻烦的。首先需要从控制面板中添加日文字库——因为 N1 只识别日文编码的中文字符，而且它的 PC 端软件 Open MG Jukebox 也必须是日文版才可以，否则中文完全不可能出现！在笔者简单测试之下，发现 Windows 98/XP 都可以完成日文版 Open MG Jukebox 的安装，对"哈日一族"来说相信足够用了！

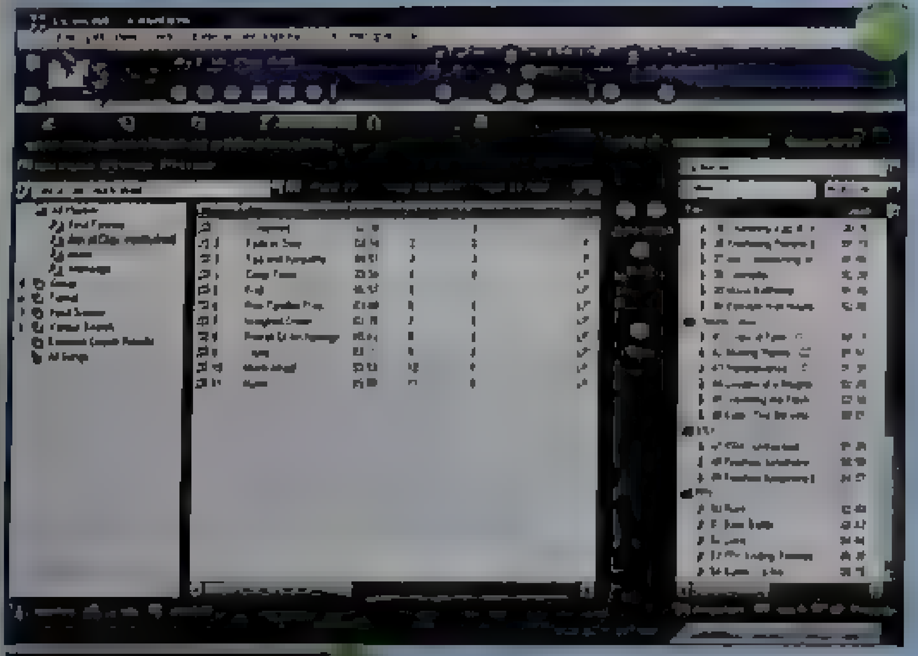
[Open MG Jukebox]

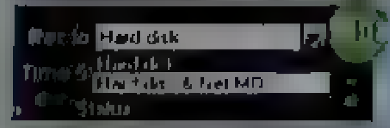
因为 MZ-N1 是第一款真正意义上的 Net MD，而 Open MG Jukebox 又是 Net MD 与 PC 连接的关键所在，所以这里将使用方法简介一下（图 13）。

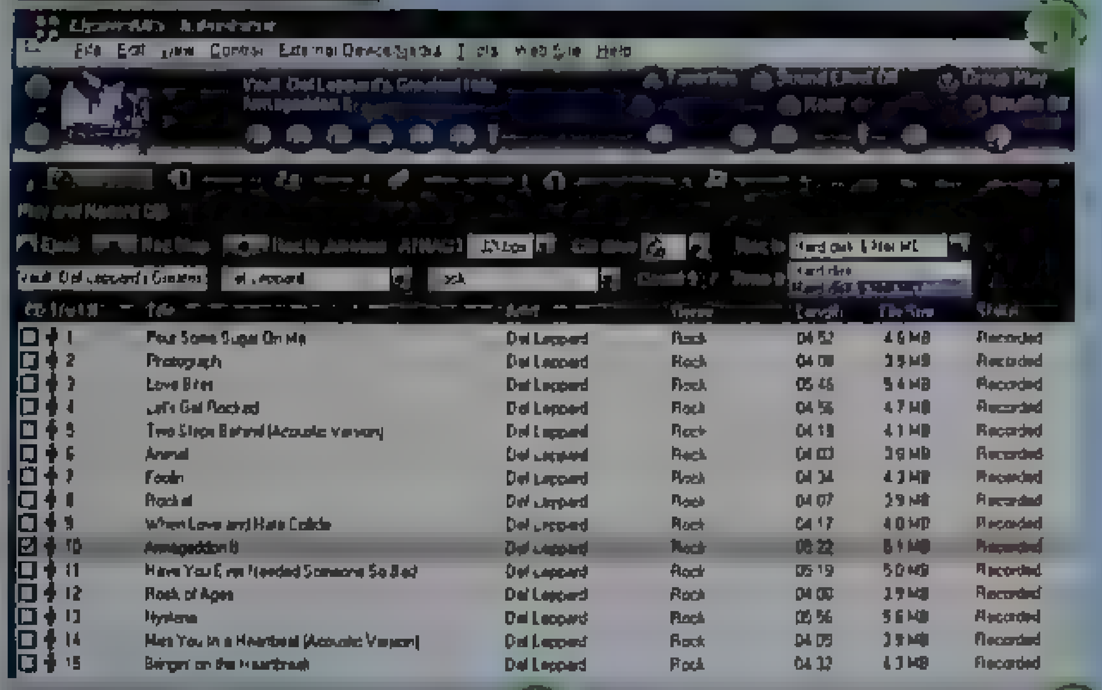
N1 套装中提供的 Open MG Jukebox 是多语言版本，但除去日文外，也仅支持英文而已！安装时，软件会根据用户操作系统的语言版本自动选择文字界面（图 14）。

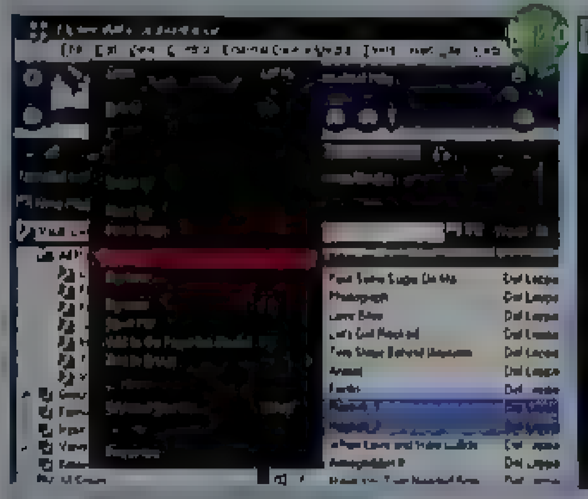
第一次将 CD 放入光驱，系统会弹出提示画面（图 15），上面两个选项，分别是 Open MG Jukebox 2.2 和 Net MD 驱动。然后只需按照提示向导逐步完成安装就可以。不过比较烦人的是，每完一部分就要重启电脑——不要忘记将 MD 驱动装入，否则 Windows 是不会认出 USB

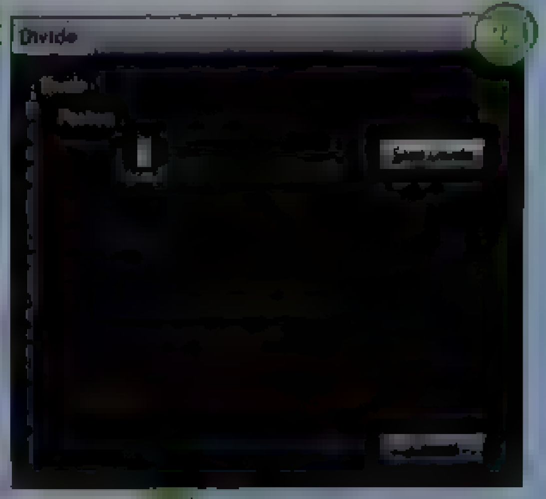


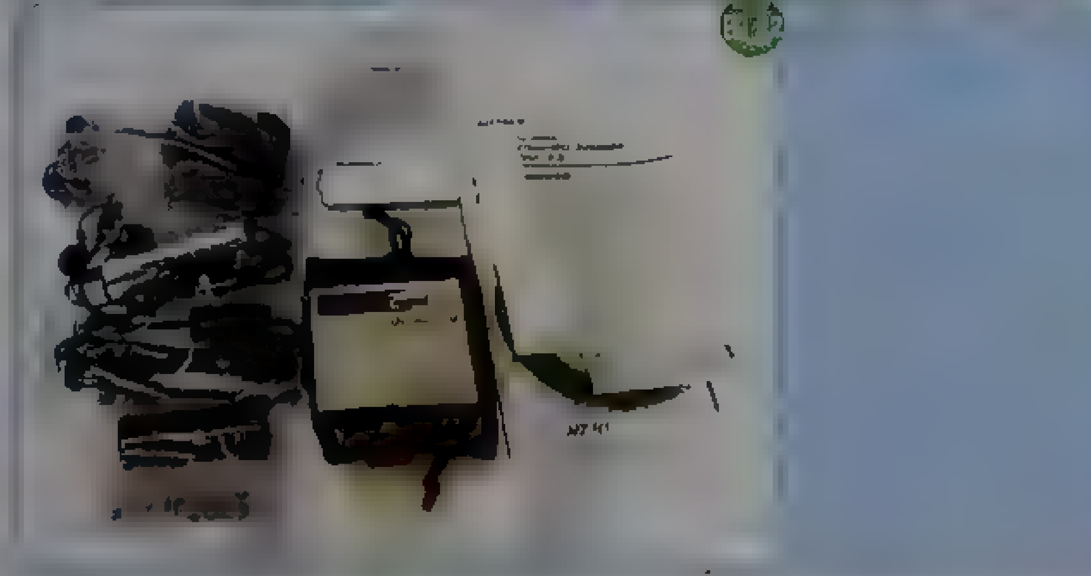












接口上的 MZ-N1。

在试安装并重启后，就可以将 N1 的连接插入电脑 USB 接口了。这此时 MD 中必须有碟片，否则电脑无法认出 MD 设备——只会进行充电（图 16）。将 MD 插入坞座后，点击 Check In/Out 或 Device/Media 来让软件确认 MD 设备。假如点击 Device/Media，你将看到当前碟片的所有曲目清单和歌曲信息，甚至包括每首曲目占用的 MD 空间大小！在歌曲列表，你将看到这张碟片已经录制的时间和剩余时间（图 17）。

将歌曲从 CD 保存到硬盘，你有两种办法来实现：一是直接转录到硬盘，另一个是既录制到硬盘也录制到 MD（不过不同步，分两步。先抓录歌曲到硬盘，再由硬盘接传给 MD，期间软件会自动完成）（图 18）。

将 CD 放入光驱，点击 CD Info 键，Open MG Jukebox 经由互联网 CDDB 数据库获取当前 CD 的曲目信息。然后点击录音键（图 19）。这里特别说明一点，CD 抓轨速度完全由玩家使用的光驱决定，我在自己的三星 48×光驱上只得到 6 倍抓轨速度，真是……不过 Open MG Jukebox 在防止抓轨出现爆音方面做得不错。

在硬盘上编辑歌曲。因为 Open MG Jukebox 支持对音乐文件编辑，所以您可以在硬盘上对音乐文件进行调整。不喜欢前奏？删掉它！但注意，一旦歌曲被选中要传输给 MD，那么它不再可以被进行分割或合并处理。另外，虽然说明书中介绍 Open MG Jukebox 可以对任何 ATRAC 格式的音乐文件进行编辑，可是使用中我发现并非如此！我有一些从网上下载的歌曲根本就不能编辑，只有自己从 CD 上 COPY 下来的才可以，想来是因为版权问题吧！

分割一个音乐文件很简单。在 EDIT 菜单中选择 DIVIDE，一个小窗口弹出，待分割的乐曲同时开始播放。之后将小窗口的滑条移动到想分割的地方，点 Start Divide（图 20）。怕出错，没关系，可以先预览分割点是否合适（图 21）。

【几点缺陷与期待】

歌曲传输只能是 PC 到 MD，这应该是出于对版权保护的考虑而非技术原因。

对音乐编码的采样率最高只能达到 132Kbps（包括 ATRAC3 和 LP2 等都是如此），达不到 SP 模式的 292Kbps Strereo，我想这是最大的遗憾。

从电脑输出的各区歌曲都有保护。用户只能在电脑上对它们进行编辑。假如在 MD 上使用 T Mark 键，MD 将显示 "TrPROTECT" 的失败信息。

MP3 不能直接传输给 MD。用户要进行繁琐的格式转换，这多少有违 Net MD 使用便捷的 USB 接口的初衷。

SP 模式的传输时间没有想象中快。感觉 LP2 模式应该有标称的 16×速度，可 SP 模式则似乎只有 1.6×——也可能是和笔者 PC 的配制有关。

Open MG 软件有待进一步完善。使用中我发现它 "傻瓜" 的程度不够理想。

此外，现在 Net MD 只支持 PC 的 Windows 平台，而 Mac 用户则还要继续等待。

不过不管怎么说，MZ-N1 都是款很经典的 MD。它有很多闪光点，相信可以带动新一轮 MD 抢购热潮！有过 N1 后你就明白那句 "MD 不怕和人比，就怕别人不知道" 的奥妙了。总之，Net MD 对随身听行业发起的革命才刚刚开始。Net MD，一路走好（图 22）！

附录：几个 ATRAC3 下载站

http://www.kingrecords.co.jp/kmusic/
http://www.can-d.com/
http://atmusic.avexnet.or.jp/
http://chinese.planetmg.com
http://www.sony.co.jp/products/atrac3/sdl.html

文/卜鸿儒　编辑/Chance

GeForce4 MX 驱动大测试

【引子】

面对市场上铺天盖地的各种高性能 3D 显卡，作为普通消费者，在感叹显示技术发展的同时，也希望能在第一时间体验到新技术带来的视觉享受。可是这些采用新技术的产品，上市之初却总是价格不菲。每当一款新显卡问世，我们这些贫穷的 "追新族" 只能面对高高在上的价格，"望卡兴叹"！幸运的是，各显卡厂商出于自身商业运作考虑，在新一代显卡发布后，都会在尽量保持新工艺和新技术的前提下，于相应时间段内推出一款或多款此显卡的简化版上市。比如时下最知名的 nVIDIA MX 系列和 ATI 的 LE 系列。暂且不论这种现象是商业行为还是厂商充分为用户考虑，最终的受益者当然是我们自己！

如前所述，2002 年 2 月 6 日，nVIDIA 向业界正式发布早已完成多时的 NV25 和 NV17 两款 GPU。这和 nVIDIA 上次发布 GeForce3 "钛" 系列仅相距 5 个月而已，但如果从架构角度来说，这次升级则让我们等待了整整 1 年，从那天起 GeForce3 系列的历史使命也终于宣告结束。

在 nVIDIA 正式宣布新品的前几天，ATI 宣布了自己的 128MB 显存 Radeon 8500 和 8500LE，这无疑让旁观者感到了十足的火药味。不过我们今天的重点不是高端 GeForce4 Ti，而是 MX 家族的最新接班人——GeForce4 MX。

同以 "MX" 作为名称后缀，GeForce2 MX 和 GeForce4 MX 之间的差异却是显而易见的

内部代号	NV11	NV17
芯片名称	GeForce2 MX/GO	GeForce4 MX/GO
T&L 引擎	是	是
流水线 / 纹理单元	2/2	2/2
光速显存架构	无	LMA II
抗锯齿	有	Accuview
双头显示	TwinView	nView
显存接口位宽	64bit	128bit
最大显存容量	64MB	128MB
晶体管数目	2,500 万	3,200 万
制造工艺	0.18 微米	0.15 微米
MPEG-2 硬件解码	无	有

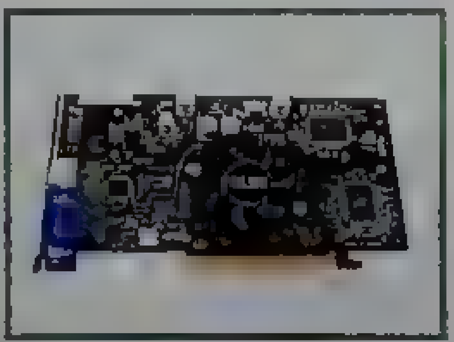
nVIDIA 在玩转市场策略这方面日益成熟，发布 GeForce4 系列之前就先一步发布了相应的驱动。截至目前为止，已经有十几款支持 GeForce4 系列显卡的驱动出现。

GeForce4 MX 因为市场定位有别，而被明确地被划分为 3 个层次，GeForce4 MX 420、GeForce4 MX 440 和 GeForce4 MX 460。得益于生产工艺不断进步，GeForce4 MX 系列的核心频率都达到 250MHz 以上，并且显存位宽也统一升级到 128bit。其中 MX460 的显存带宽甚至比 GeForce3 Ti500 还高，而 MX440 则达到 GeForce3 Ti200 的水平，连最低端的 MX420 也和 GeForce2 MX400 平起平坐。看得出来 nVIDIA 仍然主要用显存来区别不同档次的同款芯片，在市场方面显然比 ATI 灵活也老到得多。

随着各个品牌的 GF4 MX 显卡陆续出现在市场上，我们认为有必要对 nVIDIA 发布的这十数款驱动做个评测，让大家可以更理智地选择适合您的驱动版本。

【评测图赏说明】

我们此次选择艾尔沙（ELSA）影雷者 517 TV-Out 作为整个 GF4 MX 系列驱动测试的代表。因为 ELSA 显卡一向以品质和做工一流著称，而且 ELSA 的产品都完全遵循 nVIDIA 公板设计。显卡工作频率也是原厂建议的默认频率。所以用它做为评测平台，再合适不过（图-01）。



这块影雷者 517 TV-Out 采用 nVIDIA GF4 MX440 显示芯片，整个 PCB 板是独特的黑色选材。一贯印刷在卡身的 ELSA 徽标转移到了散热风扇上。此卡正反两面装载 4 粒三星 5ns DDR-SGRAM 显存，共计 64MB。稳压供电模块选用讲究的铝电容和附带屏蔽罩的扼流线圈——这对于显卡稳定工作非常必要！为了更实用，这块影雷者 517 TV-Out 显卡除了传统 VGA 输出外，只增加了一个 S-Video Out 接口。

显卡主要特性如下：

——内核集成第二代硬件光影变换引擎
——25M/s 的三角形生成速度（含 Z 轴精选和 Z 轴除去）
——纹理生成速率 10 亿/s，像素生成速率 5 亿/s
——两条 Vertex Shader 流水线
——4 缓存架构·内置 4 个独立缓存，分别为原始图形、顶点、纹理及像素数据
——快速 Z 轴数据清除，有效提高 Z-Buffer 效率
——更先进的反锯齿技术 Accuview AA
——集成 Shading Rasterizer，支持 DirectX 8 的 26 项像素处理功能中的 24 项
——完全兼容 OpenGL 1.3 像素组合指令和操作
——支持 32bit 色深
——支持 32bit Z 轴模板
——支持立方体环境映射
——支持 DirectX、S3TC 纹理压缩
——支持数字震动控制
——MPEG-2 硬件解码，包含反转离散余弦变换和动态补偿

测试平台：

硬件：
CPU Pentium4 1.8GHz
主板·微星 845Ultra（Intel 845D/82801BA）
内存·Kinghorse PC2100 DDR 256MB
硬盘·希捷 酷鱼IV 60GB 7200RPM

软件系统：

考虑多数用户的软件系统是简体中文版 Windows 98 SE、Windows 2000 Pro 及 Windows XP Pro，所以我们的测试也在这 3 套操作系统进行。以上系统均安装 DirectX 8.1 简体中文版、Intel 芯片组驱动（Intel Chipset Software Installation Utility）4.00.1009 版、Intel Application Accelerator 应用程序加速器 2.2 Build 2128。此外，Windows 2000 Pro 安装了 Service Pack 2 补丁包。

为更贴近实际应用环境，与以往相较而言，本次测试新增加了两款游戏 MAX PAYNE（英雄本色）和 Serious Sam Ⅱ（英雄萨姆 2）。

我们使用 3D Mark 2001SE（Build 300）和 MAX PAYNE 来测试显卡 D3D 性能，使用经典 QUAKE Ⅲ 1.30 和 Serious Sam Ⅱ 测试显卡 OpenGL 表现。

测试软件设置如下：

3D Mark 2001SE：默认设置；Detail Level High；Z-Buffer Depth 24bit，如驱动不支持则使用 16bit；测试 1280×1024@16/32bit 和 1024×768@16/32bit。

MAX PAYNE：Textue Sharpness 调至最细致（图-02、图-03）；测试分辨率同上。

QUAKE Ⅲ 1.30：测试 Demo FOUR.DM_66，几何造型和纹理细节 Medium，纹理质量 16bit，采用双线性过滤。除上述分辨率外，加测 800×600@16/32bit。

Serious Sam Ⅱ：设置如图，分辨率同 QUAKE Ⅲ（图-04、图-05）。

图-02

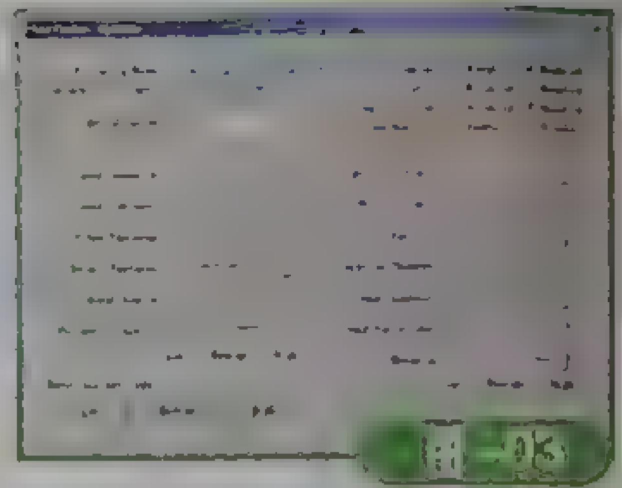


图-03

图-04

图-05

驱动方面，我们没有使用 ELSA 提供的光盘，而是使用 nVIDIA 公版驱动。因为这款 ELSA 显卡完全依照公板设计，所以它完全可以表现出公板驱动的性能。下面列出驱动版本，如果同版驱动既有 Beta 又有微软认证版（WHQL）或官方正式版，我们将选择 WHQL 正式版参加测试。具体版本如下

For Win 98SE：27.00、27.20、27.30、27.42、27.50、27.70、28.32、28.90、29.20、29.41，

For Win2000 Pro：27.00、27.10、27.20、27.30、27.42、27.50、27.51、27.70、28.32、28.80、28.90、29.11、29.20、29.40；

Fro Win XP Pro：27.00、27.10、27.20、27.30、27.42、27.50、27.51、27.70、28.32、28.80、28.90、29.11、29.20、29.40

[驱动评测之 Win 98 部分]

首先我们先来看一下 3D Mark 2001 的测试：图-06、图-07、图-08、图-09。

包括 Beat 板驱动在内，所有版本在 Win 98 下都可以完整完成测试，没有出现任何错误——nVIDIA 驱动编写水平令人称道。由于 GF4 MX440 不支持 Pixel Shader 和环境凹凸贴图（Environment Mapped Bump Mapping），所以测试中有几个项目没能够完成。从整体测试成绩来看，除 27.70 版驱动综合得分较低外，其他 7 款驱动在 3D Mark 2001SE 下表现差别不大。

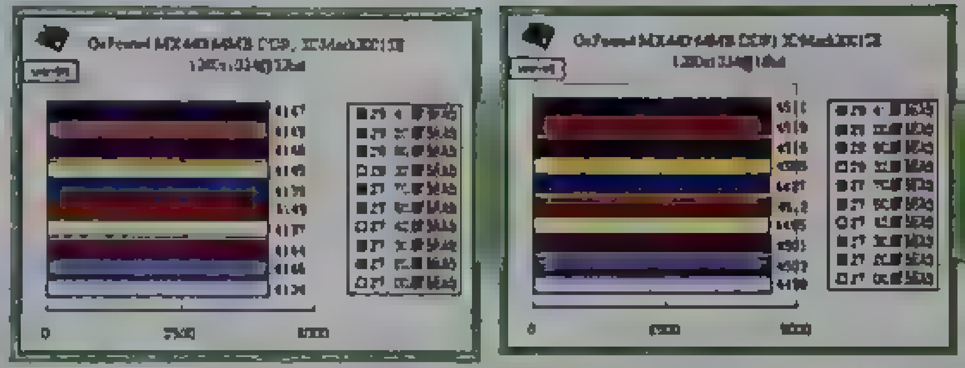


图-06、图-07

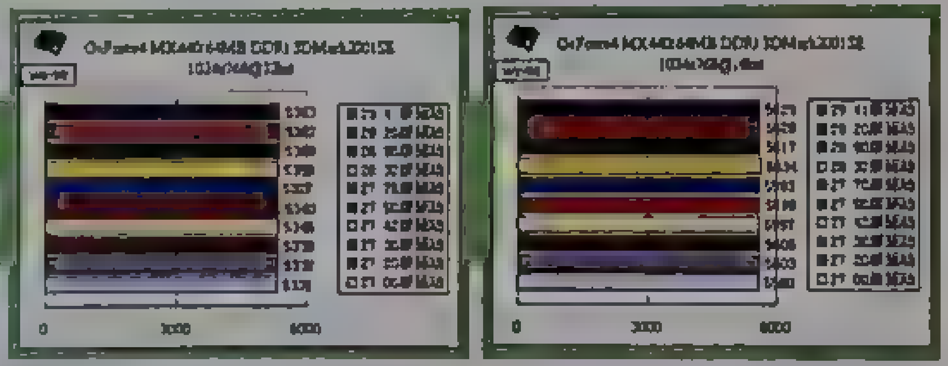


图-08、图-09

下面来看一下各款驱动在 QUAKE Ⅲ 1.30 中的表现：图-10、图-11、图-12、图-13。

QUAKE Ⅲ 1.30 版测试让人舒心。依靠 GF4 MX440 显示芯片强大的处理能力，游戏在 1280×1024@32bit 模式下保持在 136 帧左右。大家可以看出每个版本的驱动，性能相差不多，但在 32bit 色深测试中，27.42 版的表现尤为突出一些。

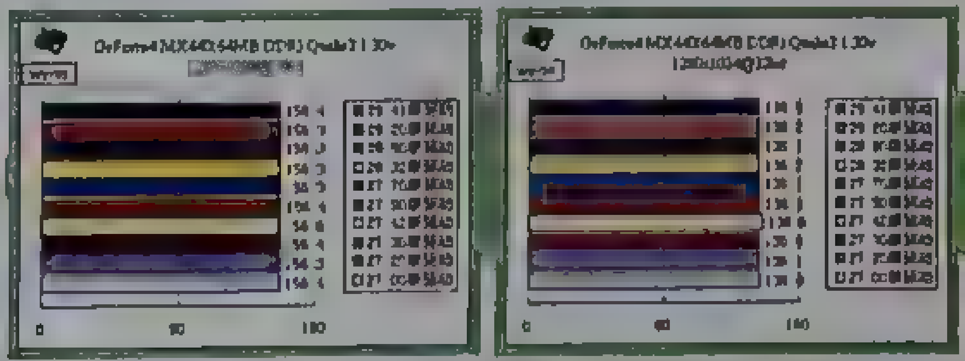


图-10、图-11

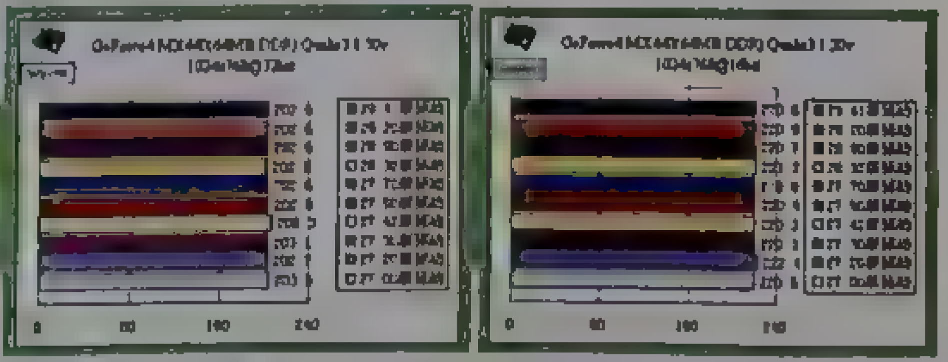


图-12、图-13

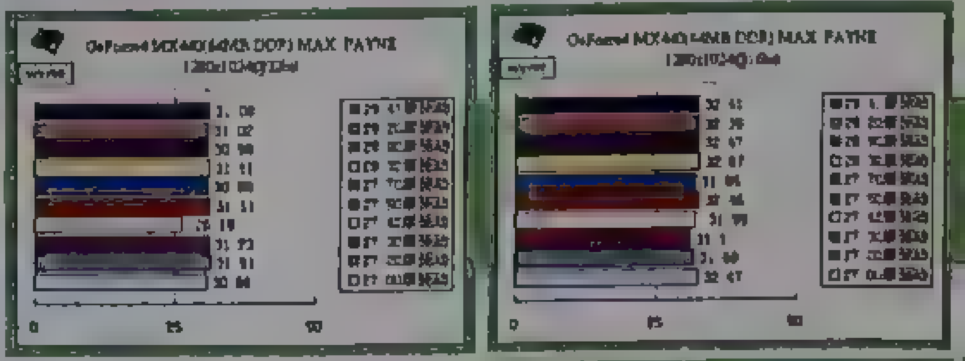


图-14、图-15

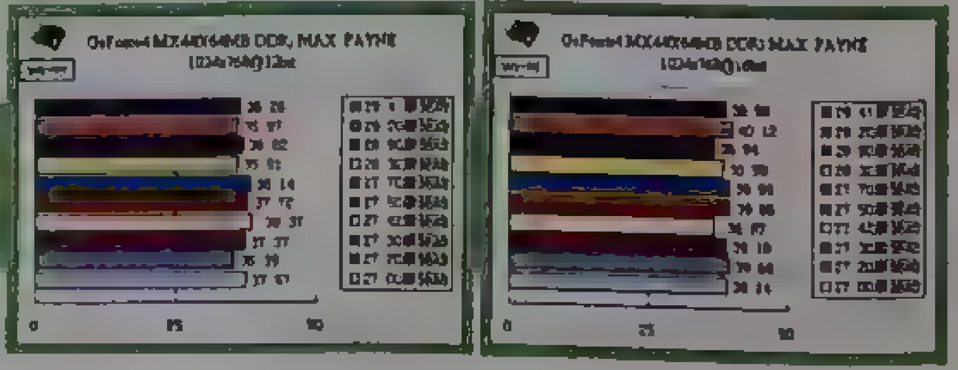


图-16、图-17

MAX PAYNE 测试如下：图-14、图-15、图-16、图-17。

最新不见得就是最好。通过 MAX PAYNE 测试，我们可以看出，最新 29.41 版驱动并没有取得最高成绩，而在 Q3A 中表现优异的 27.42 版在这里却出现了奇怪现象：1024×768@16bit 色深和 1280×1024@32bit 色深情况下，和其他几款驱动有明显的性能差距；而在 1024×768@32bit 和 1280×1024@16bit 情况下却有相反表现。

最后是 Serious Sam Ⅱ 的测试结果：图-18、图-19、图-20、图-21。

在这款游戏中，取头彩的依然是 27.42，这款驱动是微软认证驱动，性能非常不错，实在很值得推荐。

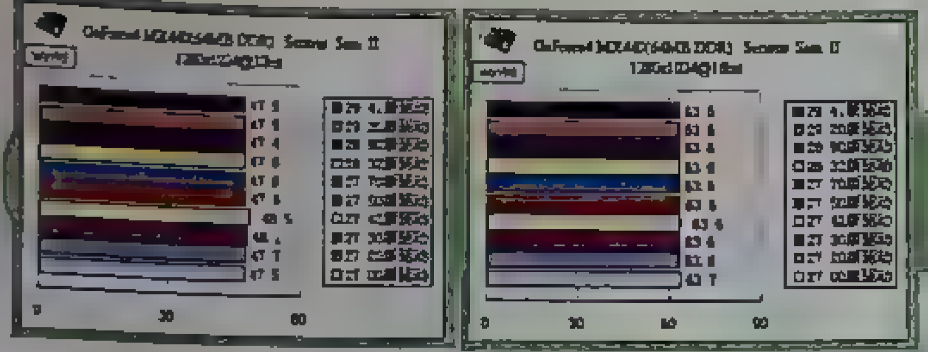


图-18、图-19

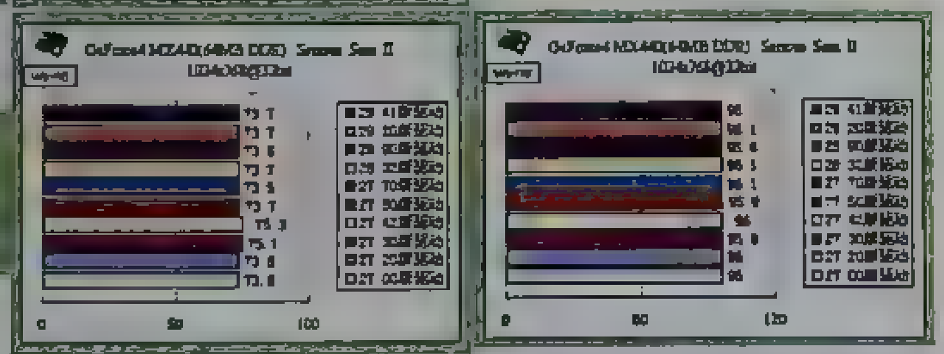


图-20、图-21

[驱动评测之 Win 2000 部分]

同样还是从 3D Mark 2001SE 测试开始：图-22、图-23、图-24、图-25。

在 3D Mark 2001SE 测试中，各款驱动表现基本相同，最新 29.40 和 29.20 性能名列前茅。但总体来说，他们表现并不十分优秀。28.90 则成了最令人失望的一版驱动，较高的版本号并没有为它带来优异的性能表现。

图-22、图-23

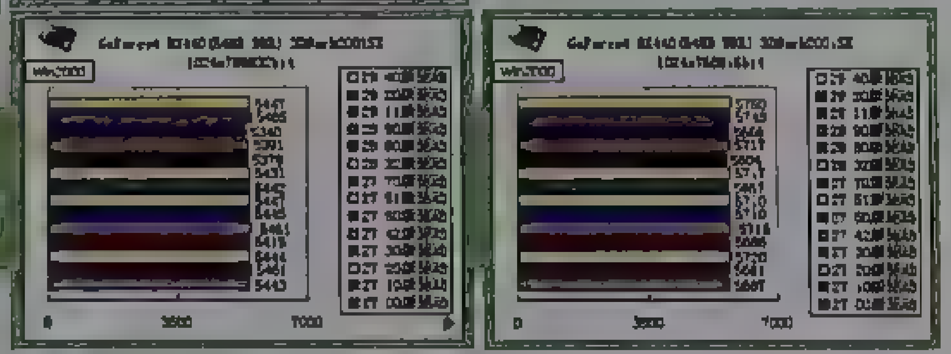


图-24、图-25

QUAKE Ⅲ测试：图-26、图-27、图-28、图-29。

28.32 驱动似乎成了一个分水岭，版本号在它之上的表现不很好，这可能和他们来源有关系——都不是官方正式版本，在低分辨率下性能表现不如 27.xx 系列驱动。

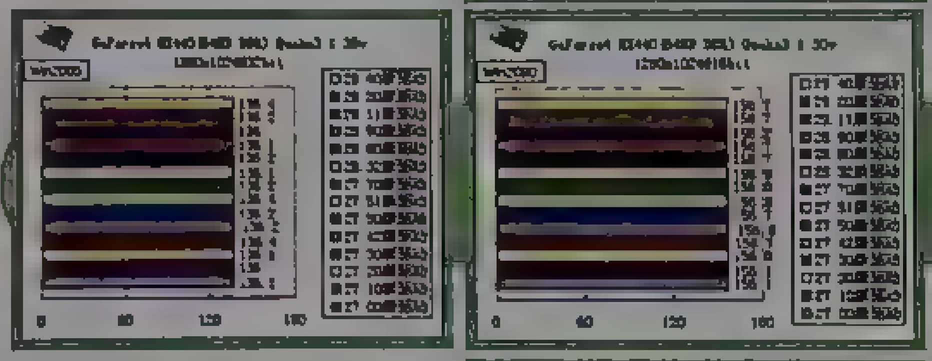


图-26、图-27

图-28、图-29

MAX PAYNE 测试：图-30、图-31、图-32、图-33。

MAX PAYNE 测试成绩更参差不齐。27.51 的 Beat 版驱动表现优异，吸引了我们的目光。但它只是一款 Beat 版驱动。在 16bit 色深情况下，29.20 也有不错的得分，但在 1024x768@32bit 色下，它的性能却稍让人失望了一点。

Serious Sam Ⅱ 测试：图-34、图-35、图-36、图-37.

相对平均的测试结果，令我们难以抉择，但可以看出，早期版本和最新驱动在这款游戏似乎略为优于其他驱动。不过优势很不明显，只有 1 帧左右。

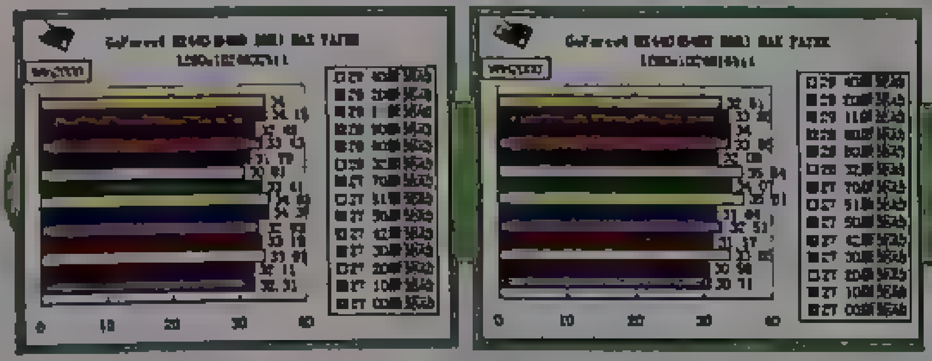


图-30、图-31

图-32、图-33

[驱动评测之 Win XP 部分]

3D Mark 2001SE 测试：图-38、图-39、图-40、图-41。

在 3D Mark 2001SE 这种典型的 D3D 测试中，各款驱动表现可以说基本一致，最新版本也无法带来明显的性能提升。

QUAKE Ⅲ 1.30 版测试：图-42、图-43、图-44、图-45。

QUAKE Ⅲ 的 OpenGL 测试基本可以看到这样一个趋势：越新的驱动，性能提升越明显，这是我们乐于看到的结果——看到 nVIDIA 不断努力并成功。

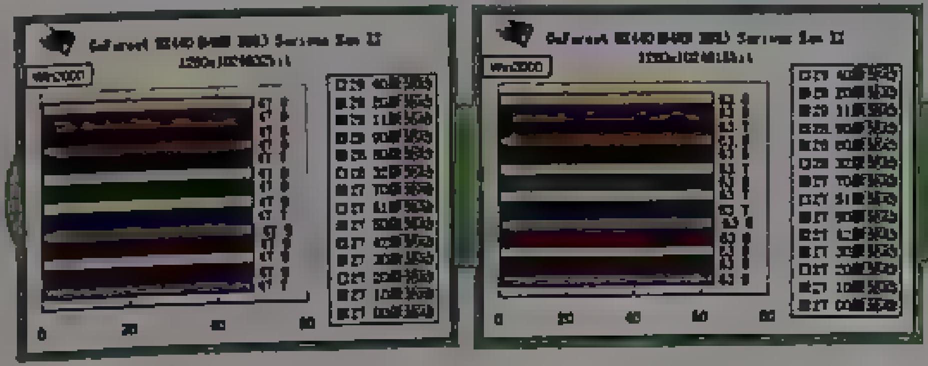


图-34、图-35

MAX PAYNE 测试：图-46、图-47、图-48、图-49。

29.20 和 29.40 版驱动在此游戏的 Win XP 测试中表现出一定优势。乐于尝新的朋友会喜欢这两版。其他几版驱动的性能参差不齐，受色深影响变动很大。可喜的是，越是最新的驱动，色深改变的情况下，成绩越渐趋平稳。

Serious Sam Ⅱ测试：图-50、图-51、图-52、图-53。

各款驱动性能差距缩短到了零点几，实在令我们难以分辨孰优孰劣。暂且就认为它们打了个平手吧。

[总结]

从测试结果综合来看，经过多年改进，nVIDIA 的驱动编写水平已经相当成熟。不管测试的是 Beta 版或微软认证版驱动，都有着一样的稳定性。nVIDIA 的驱动实力确实令人赞叹。虽然这些驱动表现都很出色，但我们还是希望能在当中，为大家推荐几版有代表性的驱动。

在 Win 98SE 平台下，我们推荐 27.42 版。这款驱动虽然属于 Beat 驱动，但它突出的性能，受到了我们的关注。

您可以在这里下载：http://www.mydrivers.com/dir47/d19096.htm。

在 Win 2000 Pro 平台下，我们推荐 29.20 版驱动。虽然某些测试中它不是最出色的一款，但对于 Win 2000 Pro 平台的用户，更注重系统稳定性。这款官方发布的驱动，一定可以让大家满意。

您可以在这里下载：http://www.mydrivers.com/dir52/d20867.htm。

在 WinXP 平台下喜欢尝新的朋友不要错过 29.20 版驱动。这款驱动在 WinXP 下出色的性能受到了我们的关注，向您推荐这个版本。

您可以从这里下载：http://www.mydrivers.com/dir51/d20674.htm。

回头看 nVIDIA 一路走来，除去优秀的芯片硬件设计，它正是靠着优秀的雷管驱动来一次次打击竞争对手，抢占市场。nVIDIA 借助第一代雷管打开了原本属于 3dfx 的 3D 加速卡市场，取得了玩家的认同。以后每一代雷管驱动，都代表着一次重大更新。也正是雷管驱动，让 nVIDIA 在竞争对手的挤压中屡屡险处逢生。我们可以认为，这是 nVIDIA 不断发掘自身潜力的一种表现，毕竟最终受益的是广大用户。根据以前种种迹象表明，每当 nVIDIA 在市场竞争日趋激烈的时候，就会发布新版雷管，而现在，Matrox Parhelia-512 发布在即，ATI 的 R300 也蓄势待发，nVIDIA 面临又一轮新的挑战。而雷管 4（Detonator XP）并没有完全发挥 GF4 显卡的威力，所以可以认为，真正能完全发挥出 GF4 系列性能的驱动将是下一代雷管。让我们期待 nVIDIA 给您带来另一次惊喜。敬请关注驱动之家的更新报告。■

文 / 驱动之家　编辑 /Chance

淡妆浓抹总相宜

——LG 两款显示器新品

775FT Plus“微笑”有内涵

无论液晶显示器的宣传多么火爆，CRT 凭借高稳定性、高解析度、成熟的技术和低廉的价格，仍旧是市场主流产品。尤其是纯平 CRT，47.6%的市场占有率足以说明一切问题。作为显示器支柱厂商的 LG 电子，最近推出了“未来窗”系列新品——17 英寸“完全平面”显示器 775FT PLUS。

LG“未来窗”系列从数年前开始，就以“纯平”在国内市场上创出了牌子。而使之能独步江湖的硬功夫就来源于 LG 专有的“完全平面”技术，775FT PLUS 也不例外。目前市场上最具代表性的平面显示器，除了 LG“未来窗”系列外，以主要技术划分，还包括 SONY 特丽珑、三菱钻石珑和三星新丹娜（X Dynaflat）。与这三种技术相比，LG 的 Flatron 最大特点就是实现了完全平面，即屏幕内外表面都是纯平的。

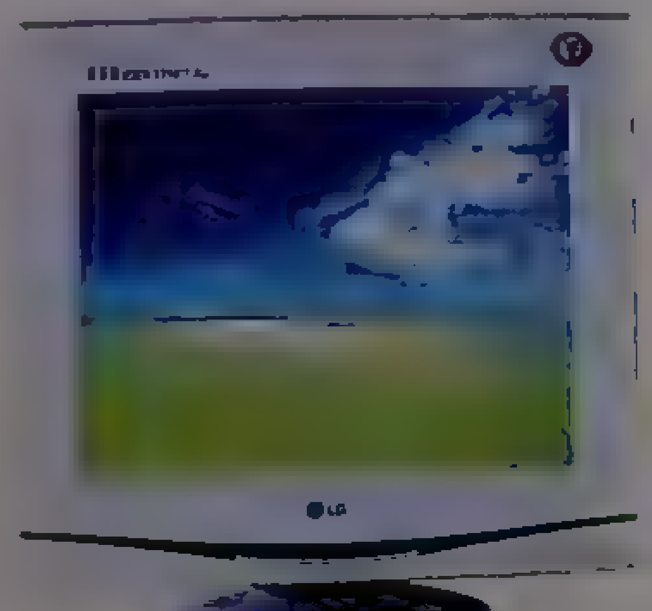
775FT PLUS 采用的 Flatron 显像管使用沟状荫罩，在结合了 SONY 特丽珑栅状荫罩和传统点状荫罩优点的基础上，将沟状荫罩完全拉直，使得荫罩间隙更密，可以得到更大的电子流通量，使更多的光线到达屏幕，从而获得更亮更清晰的画面。沟状荫罩网面比起 SONY 特丽珑栅状荫罩，在栅条中间又多了许多细小的“横格”，这使得前者的荫罩网面受力及稳定性更好，免除了使用 SONY 特丽珑时，显像管栅条结构为支撑网面而不得不添加的小细线。

正是由于在完全平面技术上的独特之处，以及采用双倍动态聚焦技术，775FT PLUS 具有了与众不同的性能：可视面积 325×244mm（等效于 16 英寸），与其它 17 英寸显示器相比，实际显示面积更上一层楼。775FT PLUS 的其它性能参数也都表明了其致力于市场主流机型的定位：1024×768@85Hz 的分辨率，点距 0.24mm，水平刷新率 30~70KHz，垂直刷新频率 50~160Hz，带宽 110 MHz，符合 TCO'99 标准，同时提供 15-pin 的 D-Sub 接口和专业 BNC 接口。

带有“笑脸”的 775FT PLUS，迷人的“微笑”其实是面板上一道微微弯曲、长而光滑的月牙型静电触摸键（这样的静电感应键也是 LG 独有，摸上去手感很舒服）。它们可不只是摆在显示器面板上笑，优美的外形蕴含着相当实用的 OSD 技术。无论是显示器调节，还是音量调节，只要用手轻触露在外面的弧形金属键即可调出中文显示，用户再也不必为看不懂英文菜单而无法优化显示器着急了。

不光有“微笑”，775FT PLUS 还提供给玩家一扇清洁、亮丽的数字“窗口”。屏幕外表面包含六层超强防反涂层 W-ARAS，效果比目前最好的 ARAS 涂层好 3 倍，极大提高了阻挡电磁辐射的性能，内表面的防反涂层则有效防止了二次光反射，使眼睛有更好的舒适度。

有了这些“实惠”的优点，775FT PLUS 值得玩家考虑。



全景大窗 LG LCD L1810S

如果说 CRT 低廉的价格和优良的性能象厂家的“淡妆”，那么携最新技术，出色的表现和高昂的价格而上市的大屏幕 LCD 就是“浓抹”的一笔重彩。

经历了去年虚幻泡沫的喧嚣后，在真实的市场供求压力下，液晶显示器开始了稳步发展。LG 经过长时间的积累，再次推出一批液晶新品，其中 18 英寸 LG 未来窗 LCD L1810S 最为令人侧目。它的主要目标客户群锁定在高档个人用户和发烧友。

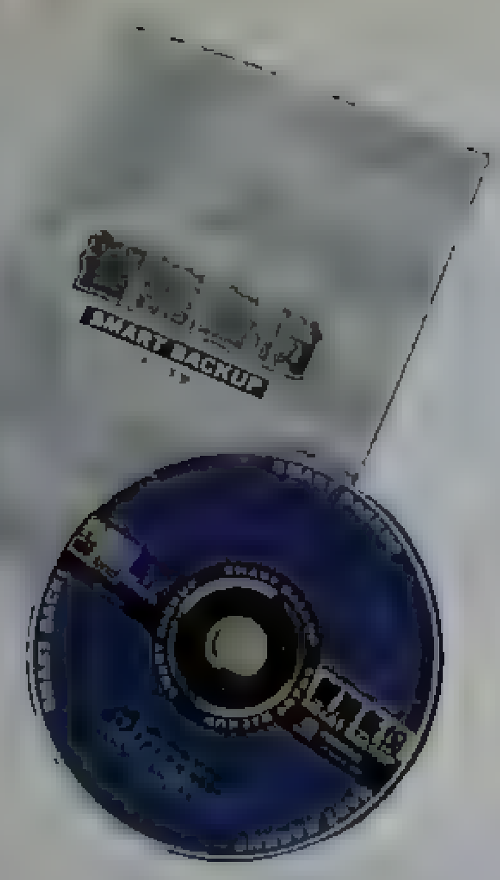
LG 这款新品液晶看上去更轻、更薄、更具时尚感，外形尺寸为 406×223×431mm。其中，显示板厚度明显薄于同类液晶显示器；同时面板边框也更窄——有效缩小了显示器占用空间（看上去也更秀美）。LCD 1810S 净重 7.8Kg，比同档产品约轻 15%——小学生即可以轻松搬移。另外，它的电源为内置式，避免了外置电源占用空间的同时使环境显得非常杂乱。在桌上摆放这样一个显示器，玩家会感到眼前更开放，视觉感觉更轻松，学习和娱乐环境也更加有序。

在性能上，L1810S 实际显示尺寸 18.1 英寸，相当于 19 英寸 CRT 显示器的显示面积。由于它的边框窄，因此外形小于同等显示面积的液晶显示器。它的推荐分辨率为 1024×768@75Hz，亮度为 250cd，配合 350:1 的对比度，这款显示器可以适应非常广泛的源图像质量。色彩方面，原本是液晶显示器的弱项，但 LG 电子的液晶显示器在这方面得到了补足：包括 L1810S 在内的液晶显示器支持超过 16.7M 色彩，而且本款显示器有专门的色彩增强软件，两项突出的性能共同作用，使它所显示的色彩近乎真实。另外，这款液晶显示器垂直视角 120 度，水平 160 度，均属于大视角。它的电源经过特殊加工，可使显示器在正常运转时耗电量在 53W 以下，大大节省了电力能源。

在其它性能方面，L1810S 支持 DVI（交互式数字视频系统）、OSD 锁定、WVA（超宽视角）和 VESA 设备等。在 DVI 支持下，它可以直接处理数码视频信号，使所显示的画面更鲜明、清晰；通过 OSD 锁定，可以记忆用户模式，从而根据您的喜好调整画面状态，WVA 在光学视角技术的帮助下，使用户几乎可以在任何角度都清晰地看到画面；它的底座设计符合 VESA 标准，拆卸后可以安装在墙面或 ARM 支架，用户可以根据意愿进行个性化设计。

LG 未来窗 LCD L1810S 整机符合 TCO'99、ISO 13406-2、CCIB 和 EPA Energy Star 等十多项最严格的国际标准。当然对产品来说，厂商的品牌是最有力的支持。仅 LG 在显示器领域的品牌而言，相信经过市场检验，它会得到用户的最终认可！■

文 / 王家伟　编辑 /Chance



智能备份

——轻松备份个性化设置信息

当你的电脑突然崩溃，所有资料毁于一旦，是否会严重影响工作？当你需要重新安装电脑，却找不到驱动程序，是否会很麻烦？当装好电脑，却发觉过去所有的电子邮件（Outlook Express）软件设置、网络设置、拨号网络设置、输入法词库、IE 收藏夹、通讯簿、Office 个人信息、QQ2000 设置和聊天记录……都已经找不到了，为恢复过去的使用环境，是否感到吃力？

当你需要在家中工作，可发现许多资料都存在单位电脑中，是否会感到很不方便？所有问题，因为有了《智能备份》，将变得无比轻松！

今天，电脑已经渗透到我们的日常生活里，不知不觉中，这台机器越来越多地装载着我们的心血、财富和隐私。可以这样理解，对于电脑用户而言，硬盘上各种数据的重要性远远比电脑硬件本身更为重要。硬件故障、软件损坏、病毒侵袭、黑客骚扰、错误操作以及其他意想不到的原因时时都在威胁着我们的电脑，随时可能使系统崩溃而无法工作。或许不经意间您的数据以及长时间积累的资料就会化为乌有。与其事后苦苦补救，为什么不事先做好备份。电话本不能只有一本，电脑资料更不能只有一份，古老的“备份”仍然是最安全的方法。

说到备份，一般情况下我们都要备份些什么呢？笼统讲，主要是重要数据。简单说，凡是耗费了您人力物力搜集、建立、整理或设置的数据，都有必要建立备份。

安装的系统软件和应用软件：电脑借助它们正常运行、实现功能。有选择地备份系统中那些保证最低运行的重要文件（如硬件驱动、网卡设置、拨号网络设置等配置信息和用户信息），以及应用软件中的个人配置信息（如邮件账号/密码、IE 设置、Foxmail 的工具安排），可以有效减少重新安装的麻烦。

电脑自动生成或用户添加的个人信息：辛苦积累多年的输入法设置和个人词库、网页收藏夹、通讯簿和个人模板。这类文件一旦丢失，虽可重新建立，但花费精力重新组织是在所难免的了，因此一定要备份。

自己积累和编辑的文件：从网络下载的文件和软件，自己编辑的文稿和程序，财务记录、电子邮件乃至浸透了您多年心血的项目数据。这是独一无二、无法复得的，应该随时记录最新形态。取得阶段性成果后要做静态异地备份，以便万一出错时进行恢复。

我们有充分理由相信：备份软件应该成为与杀毒软件一样进入每个电脑用户的必备软件。CA 总裁王嘉廉去年接受采访时曾说过“未来趋势就是存储与资讯安全，而备份加防毒则是最基本的服务。就目前而言，资料备份成长最快。”

《智能备份》是一个能够让你绝对心动的产品。开发公司先开信息技术公司在认真研究了十几种国外最新备份软件基础上，经过长时间研发，结合用户各种应用需求推出了《智能备份》。

《智能备份》最优秀的是能够有选择地备份用户数据，即只备份电脑中的重要数据。《智能备份》可以在用户不会备份的时候帮你备份；在用户会备份的时候帮你减少麻烦、节约时间，在用户忘记备份的时候提醒你主动备份。玩家再也不用不分青红皂白把硬盘分区整个备份，既浪费时间、浪费空间，也不利于存储转移。

《智能备份》可以备份和安装所有驱动程序，包括声卡、显卡、网卡、调制解调器和 USB 设备等等。它也可以备份和恢复系统设置信息，包括网络设置、拨号网络设置、IE 设置、输入法词库、IE 收藏夹、通讯簿和 IE 历史纪录等等。备份和恢复应用软件设置和工作记录，包括 Outlook Express 的设置和所有电子邮件、Office 2000/XP 设置和个人模板、OICQ 设置和聊天记录、证券之星的设置和记录等等都可以轻松备份。另外，备份和恢复电脑任意目录和文件，再加上强力压缩，增加密码保护也没问题。对于繁忙的你，备份任务可设置成自动提醒。对已备份的内容，您可以充分管理，包括备份时间、位置、文件转移、导入和删除。《智能备份》的恢复功能，不仅可以恢复电脑本身设置和资料，甚至可以使多台电脑形成一样的工作环境。

智能备份的特点还包括 跨平台运行，它兼容多种操作系统（Win 98、Win 2000、Win XP），并自动分析不同操作系统的系统信息。智能化分析，备份很多用户一般无法获知的信息。模块化备份，用户可根据自己电脑的软件环境和需要任意选择，并可分别备份在指定位置，便于将所需要文件有选择地备份到硬盘、软盘、优盘、CD-R 或移动硬盘上。自动化运行，可以设定备份时间，所有备份提供全自动安装、恢复。扩展性好，开放的备份模块开发和升级接口使用户可不断从网上下载新模块，例如某证券软件的个人信息，杀毒软件的病毒库特征码文件，甚至游戏存档记录……

《智能备份》真正实现安装一个备份软件，全面备份硬盘“任意”重要数据的用户需求。■

文/赵汉清 编辑/Chance

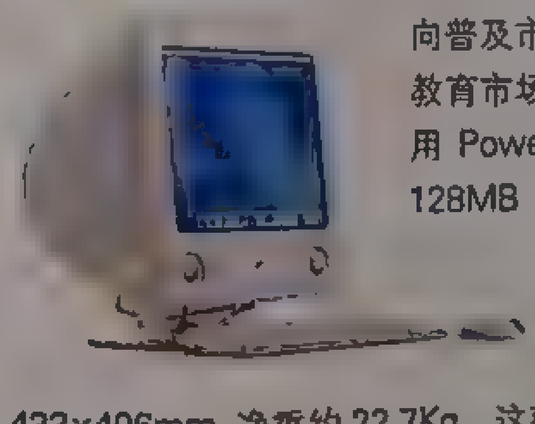
本月资讯速递

永远靓丽的苹果

据报道，苹果电脑在中国的市场占有率约仅 0.5%，但不可否认该系列产品的工业设计始终处于同业前列。月前，苹果公司发售了新款 Apple iBook 笔记本电脑。

此次推出的 iBook 笔记本电脑技液晶显示屏尺寸分为 14.1 英寸和 12.1 英寸两款，型号为 M8603J/A。14.1 英寸 iBook 采用 PowerPC G3 700MHz 处理器，配备 256MB 内存和 30GB 硬盘，内部并配有 8×8×8×24×DVD/CD-R/W 多功能光盘驱动器。电脑整体尺寸为 323×259×34mm，重约 2.7Kg。12.1 英寸液晶屏 iBook 又细分为 M8602J/A 和 M8600J/A 两种。其中，M8602J/A 采用 PowerPC G3 700MHz、128MB 内存、20GB 硬盘、8×8×8×24×DVD/CD-R/W 光驱，M8600J/A 采用 PowerPC G3 600MHz 处理器、128MB 内存、20GB 硬盘、24 速 CD-ROM，尺寸为 285×230×34mm，重约 2.2Kg。

上述各款 iBook 都含有 1 个 IEEE 1394 或 100Base-TX Ethernet 接口、V.90 调制解调器和 iPhoto、iMovie 2、iTunes 2 等附属软件。它们采用 Mac OS X 10.1.4 或 Mac OS 9.2.2 操作系统，同时配备有改进的 ATI Mobility Radeon（16MB）显示芯片。14.1 英寸 M8603J/A 海外售价约合人民币 1 万 5 千元，12.1 英寸 M8602J/A（8×8×8×24×DVD/CD-R/W）售价约合人民币 1 万 3 千元、12.1 英寸 M8600J/A（CD-ROM）售价约合人民币 1 万元。



此外，在台式机方面，苹果也新推出了面向普及市场一体型 eMac 电脑，并预计针对教育市场提供专用型号。该款 eMac 电脑采用 PowerPC G4 700MHz 处理器，配备 128MB SDRAM 内存、40GB 硬盘，具备以太网功能，同时提供 56Kbps MODEM。机内预置 Mac OS X 10.1.4 操作系统，整机体积 406×433×406mm，净重约 22.7Kg。这款机器配有 CD-R/W，预计价格约合人民币 1 万元。上市日期锁定 6 月 8 日，首先投放日本市场。

E3 最佳硬件 Matrox 再度辉煌

6 月 7 日，Matrox 宣布一则令人惊喜的消息：该公司即将上市的最新 GPU 图形处理器 Parhelia 512 由于在 E3 上的绝佳表现，被评为本次电玩娱乐大展的最佳硬件。

参与评比的两大网站包括 Gamespy.com 和 PC.ign.com。Gamespy.com 的编辑称赞道：“如果你想得到最好的游戏体验，Matrox Parhelia 512 就是你想要的；如果你想尝试最先进的技术，Matrox Parhelia 512 仍然是你最好的选择，它看起来太酷了！如果我自己某天要升级机器，它绝对是我的第一选择”。PC.ign.com 的评论是：“这是一款高端图形加速卡，Parhelia 512 支持 3 项主要的显示技术：全屏抗锯齿、更高的显示分辨率和更快帧速率（FPS）。”

另据 Matroxusers（www.matroxusers.com）的报道，Parhelia 512 的样卡已经发放到各大网站评测室，最新版样卡的散热风扇比 Alpha 版本小了很多，希望不久就可以看到 Parhelia 512 的详尽测试报告。

ATI——下一代的显卡之王？

id Software 即将推出的 DOOM Ⅲ 在本届 E3 大展被评选为十佳游戏第一名，成为此次风头最劲的游戏。id 的作品每次推出都会带来新一代游戏硬件的大换代。这次 ATI 成了幸运儿：在 E3 展会上，id 选择 ATI 的下一代图形架构作为平台来展示 DOOM Ⅲ 令人惊讶的画面。

Rage3D 报道了这一消息：因为 ATI 的芯片能够提供更高性能的图形架构，所以被选做 E3 2002 演示 DOOM Ⅲ 的平台。DOOM Ⅲ 不但会是一款令人吃惊的游戏，更会接替它的前辈，成为继 QUAKE Ⅱ/Ⅲ 之又一测试 PC 性能的公认标准。ATI 今年秋天推出的下代产品将成为游戏图形市场的领军人物。”id software 的技术总监兼创始人之一 John Carmack 说：“ATI 的下代产品拥有更理想的架构来运行 DOOM Ⅲ 引擎。当前它是运行这一游戏最快的平台。”

QUAKE Ⅱ 造就了 3dfx 的 Voodoo 王朝，QUAKE Ⅲ 则捧红了 NVIDIA……这次 DOOM Ⅲ 的选择将会对未来游戏界产生何种影响，我们拭目以待。

作为对 id 厚爱的回报，ATI 日前宣布出资 10 万美元支持 2002 年度 QuakeCon 赛事。其中 6 万美元用于《重返德军总部》（RTCW），4 万美元用于《雷神之锤 Ⅲ》（Q3A）一对一挑战赛的奖金。

RTCW 预选赛于 6 月 17 日开战，届时有 64 支战队在网上进行 6 vs. 6 的角逐，晋升 16 强的参赛队采用双败淘汰制争夺 6 万美金。比赛报名时间为美国东部时间 6 月 10 日 22:00 至 6 月 15 日 15:00。Q3A 的比赛将于 6 月 15 日举行，共有 256 名选手参赛。报名时间从美国东部时间 6 月 14 日 22:00 开始，直至人数达到 256 人。两项赛事的冠军奖金额度均为 2 万 5 千美元。

您看到的图片是日前亮相于台北 Computex 2002 展会的 ATI 下代产品 R300 的样卡。该卡采用 2.86ns 的三星 SDRAM DDR 显存，运行在 350MHz，容量为 128MB，它支持 CRT/DVI/TV 输出，按 ATI 夏天释放新品的习惯，玩家有望于 7 月或 8 月见到 R300 上市。

微软反盗版出新招

日前微软正式发布 Windows XP SP1 版，并开通 V4 版 Windows 2000 更新站点。按公司计划，最终所有版本 Windows 的更新都将转移到 V4 版站点。现有迹象表明，微软正通过多种方式展开新一轮反盗版活动。

Windows XP SP1 就已经加强了反盗版力度。如果你使用盗版 Windows XP，SP1 将无法安装。微软并不会因盗版而锁定用户电脑，或要求你重新激活系统，这可以说是不幸中的万幸，但相信微软下一步将会朝着这一方向“努力”。

同时，如果现在访问 V4 版 Windows 更新站点，左侧“关于 Windows 更新”选项，其中个人隐私条款新加入了如下内容：

Windows 更新站点致力于保护你的个人隐私。为了向您提供及时

准确的更新，Windows 更新功能将从您的计算机上收集一些必要的配置信息。这些信息包括

- 操作系统版本号和序列号
- IE 版本号
- 其它一些软件的版本信息
- 即插即用硬件序列码

这些标识信息的收集是为了确保您使用的是合法拷贝，只有合法产品才能享受长期更新服务。这一信息收集过程不会收集任何诸如用户名、地址、邮件等个人信息。而且这一信息收集过程仅在更新时进行，不会进行相关信息的保存。

当然为确保您进行正确的更新，Windows 更新会根据您的计算机情况生成唯一标识码，并纪录您所作的更新情况。

同时为了推动用户使用正版操作系统，微软开始大力普及其"随机版" Windows XP。相对于零售版 1400 元的高价，780 元的随机版应该还是有很大诱惑力的。

《诺顿防病毒 2002》简体中文版强劲登场

6 月 10 日，全球领先的互联网安全技术及解决方案供应商赛门铁克公司宣布推出《诺顿防病毒 2002》简体中文版（Norton AntiVirus 2002，简称 NAV 2002）。这是在世界上倍受信赖的防病毒解决方案的最新版。它可以在不中断工作、不降低用户系统速度的情况下提高病毒防护效果，保护用户电脑免受病毒和其它恶意程序攻击。

NAV 2002 提供强劲独特的病毒防护功能，包括 可自动检测病毒并对感染文件进行修复；增强了往来邮件及其附件的病毒扫描功能，能够通过 Internet 自动更新病毒定义及扫描引擎；与 Windows XP 兼容。值得一提的是，NAV 2002 独家"程序型病毒拦截技术"可有效阻止程序型病毒入侵，确保最大程度地预防最新黑客程序威胁。

产品特色具体表现为 不中断工作即可自动防止病毒毁坏工作成果和重要文件，独家程序型病毒拦截技术，全天候严阵以待对抗新病毒；可确保电子邮件收发无病毒、扫描引擎与防毒产品分开，抵御新病毒无须更新换代；提供提供每周 7×24 小时的全天候全球病毒预警和防御服务。

与去年推出的《诺顿防病毒 2001》版相比，NAV 2002 的新增功能还包括：与操作系统系统"资源管理器"的无缝集成；更新的用户界面，智能反馈选项，这些都使用户的病毒防护工作变得更为简便。

NAV 2002 适用环境 Windows 95B/98/ME/2000 Pro/XP/NT 4.0 工作站，建议售价 人民币 199.00。

又讯 赛门铁克此次发布 NAV 2002 选择国内最大的软件销售组织北京连邦软件股份有限公司作为总代理。赛门铁克看中连邦强大的渠道资源优势和店面产品推广能力。连邦公司总裁李儒雄非常自信："一年内，连邦渠道优势加上诺顿技术优势一定能打一个翻身仗，第一次让国外反病毒产品跻身单机版市场前三强。"

国半推出便携式单芯片音频解决方案

美国国家半导体公司（以下简称国半）一直致力为新一代音响系统提供技术先进、封装小巧及性能卓越的芯片。该公司宣布推出一款集成 Boomer（立体声耳机放大器及单声道扬声器放大器）的 LM4854 芯片。这款芯片适用于轻巧的便携式电子设备，如蜂窝式移动电话、个人数字助理及笔记本电脑等。

LM4854 将 1.9W 单声道扬声器放大器及 85mW 立体声耳机放大器集成一起，适用于需要单声道扬声器输出及耳机输出的 3/5V 系统。

该款芯片的启动及停机时间只需 0.1ms，而且只需采用耳机传感管脚，便可由单声道 BTL 转为 SE 耳机配置。

同时 LM4854 芯片内含可抑制开关切换噪音的电路，有助减少系统开关所产生的噪音。采用这款芯片也无需加设输出耦合电容器，有助减少所需元件数目及节省电路板空间。其他功能还包括低耗有效的微功率停机模式、瞬时开关（Instant-on）低功率备用模式及过热停机保护电路。

如欲查询更多 LM4854 资料，请访问 http://www.national.com/pf/LM/LM4854.html 网页。

NVIDIA 与 AMD 联手打造超凡 PC

月前，在台北 Computex 2002 展会上，NVIDIA 宣布该公司核心产品，包括 NVIDIA nForce 平台处理器和 GeForce 图形处理器，都将充分利用集成入 AMD 新一代 Opteron 处理器和第 8 代速龙架构的独特技术。

AMD Opteron 处理器架构已取得一系列创新成果，其中包括集成式内存控制器及 HyperTransport（超线程传输）数据总线技术，可以为企业及个人用户带来世界一流的运算体验。NVIDIA 目前正在开发 32 及 64 位软件驱动程序，它们能充分利用即将面世的 64 位 AMD Opteron 和速龙处理器的强大能力。NVIDIA 将在今年晚些时候专为 AMD Opteron 处理器架构打造一套全新的基于 nForce 的核心逻辑芯片。

nForce 平台处理器家族，包括 nForce 集成式图形处理器（IGP）、nForce 系统平台处理器（SPP）以及 nForce 媒体和通信处理器（MCP），是专为 AMD 最新 CPU 设计和优化的。它集成众多创新功能，再次展现 NVIDIA 在集成式逻辑芯片市场的技术领先地位。除屡获殊荣的 GeForce 图形处理器、双 64 位内存控制器以及灵活的架构，nForce 还是业内唯一——款配装音频处理器（APU）的图形芯片。NVIDIA 设计的 APU 采用多 DSP 引擎，可以同时为 256 位语音和特殊效果提供硬件处理功能，同时还能对 Dolby Digital 5.1 音频流实时解码，将 CPU 使用率降至最低，性能优于目前市场上其他所有插卡式 PC 音频解决方案。此外，NVIDIA nForce 架构还采用超线程传输技术实现两个平台处理器之间的数字化连接，从而提供更高带宽，实现真正的多媒体、多任务环境，是数码视频编辑、互联网音频流播放、3D 游戏和图像处理的理想之选。AMD Opteron 处理器基于 AMD 的第 8 代处理器内核，标志着 x86 64 位技术在业内首次投入应用。这种技术可以保护企业在 32 位应用方面的投资，帮助他们在需要时平滑过渡至 64 位环境。如今，AMD Opteron 处理器可以为要求最苛刻的企业用户提供高性能服务器和工作站解决方案。该处理器伸缩自如、可靠并具备广泛兼容特性，可以实现更低的总占有成本。AMD Opteron 处理器所融合的主要创新成果包括集成式内存控制器以及超线程传输技术，前者可减轻内存瓶颈，后者能够消除或降低 I/O 瓶颈、增加带宽并缩短延迟，进而提升系统整体性能。

影像新兵 傲视群雄

数码影像业新锐"诚研科技"（Hi-Touch Imaging Tech）于月前在京发布其数码印像新品——自行研发、生产并制造的"呈妍数码印像机"（D2T2 Photo Printer）。该产品在 2002 年美国奥兰多举行的全球规模最大最权威的摄影器材年会暨商展 PMA（Photo Marketing Association）中，荣获 PMA2002"创新数码产品大奖"。新闻发布会上同时还展示呈妍数码印像应用软件。

诚研的数码印像机采用"热升华"打印方式，以 6 英寸专用相纸输出，并利用微电脑电热控制色彩浓淡，打破以往彩色喷墨打印机色彩不连续的致命伤，达到以往不可能实现的影印效果。它形成的色阶保持一定连续性，色彩表现细腻，把逼真的图像呈现在人们面前。另外，热升华打印时将在相纸覆上一层保护膜（Magic Coating），使相片防水、防晒和不沾指纹，从而可以长期保存并使色彩效果始终如一。更值得一提的是，这种神奇保护膜在打印中，能根据用户个性化需要和创意制作出水印效果，它可帮助人们把每张相片变成更具个性化的宝贵回忆来珍藏。

目前诚研推出的数码印像机分消费与商用型两大类。其中消费型产品（D2T2 Photo Printer 630PL/630PS 两款）具有高品质影像输出。D2T2 打印技术输出的 300×300dpi 照片，其精细度相当于彩色喷墨打印的 4800dpi。这种不间断色彩打印技术使照片色阶提高至 167.7K。先进的加热和散热设计，可使产品一次连续打印 10 张照片。USB 接口使得印像机与 PC 相连更便捷。诚研还为用户配备 USB 接口转换器，可使连接数量达到 4 台，并同时输出。

创新发布小知音万能电脑琴

近日，新加坡创新科技有限公司正式发布全球第一款万能电脑琴——Creative ProdiKeys 小知音。这一产品面向广大热爱音乐的人们，无论是初学者还是专业音乐人士，都可以通过小知音走进互动音乐的殿堂。

该款互动音乐键盘，既包括标准电脑键盘所有功能，同时又创造性地增加了 37 个触感 MIDI 琴键，再加上精确的人体工学设计和富于时尚的外观，使得小知音无论是放在桌子上、显示器前，还是用背带背在肩上，都会引来众人的目光。

通过 ProdiKeys 小知音所附带的软件，您可以选择不同的模式快速学习演奏和创作音乐。就算完全不懂音乐，它也能在几分钟内把您的音乐潜能通过小知音发挥得淋漓尽致。您更可以选择在学习模式中仅通过 5 个简单步骤来学习音乐，甚至无需预先学习音乐理论。在智能和弦模式中，一个初学者只需用一只手弹奏出简单的旋律，小知音就可以通过智能和弦营造出与整个交响乐队合奏的震撼效果。

与创新 Sound Blaster Live! /Audigy 系列声卡配合，ProdiKeys 小知音将凭借 SoundFont 音色库技术带给用户难以置信的清晰和真实乐器声效。该技术允许用户选择各种专业品质的音色采样，以回放出逼真的乐器音色，用户也可以应用音色库技术创造出自选的各种不同民族乐器，如二胡和古筝。创新另一革命性音频技术——环境音效（EAX）进一步提升音乐境界，能把您带入不同的模拟环境下，去欣赏各种音乐及声效。

ProdiKeys 内置 MP3 创作软件，并可获得全面的 Internet 支持。用户可把作品存为 MP3、WAV 或 MIDI 格式，还可以从创新网站 http://china.prodikeys.com 下载与 ProdiKeys 相关的所有内容，包括五音、娱乐混音、新乐曲及软件升级。

ProdiKeys 像标准电脑键盘一样，通过 PS/2 接口直接采用 PC 电源，连接极为方便。它的建议零售价为 980 元人民币。如需更多详情，请留意 http://china.prodikeys.com 网站。

向 1000G 位 / 平方英寸挑战

这是希捷（Seagate）公司日前在 DISKCON Japan 2002 上的豪言壮语。DISKCON Japan 是日本专为数据存储业举办的展览与技术研讨会，今年 4 月 10 日~12 日在东京举行。世界上最大的硬盘驱动器厂家希捷的先进概念实验室记录磁头执行总监 Ed Murdock 博士在会上放言，该公司正向 1000G 位 / 平方英寸的超高密度发起挑战。

近期发展表明，面密度增长曲线已从每年 150%正常上升段转到慢速增长段。因此，现在比以往任何时候更需要技术创新。这对材料、器件性能和加工技术等方面提出了严峻挑战。Murdock 博士在发言中讲述可能采取的各种技术和希捷公司已做的各种开拓性工作，如纵向记录技术。他具体指出可能把面密度提高到 1000G/ 平方英寸以上的磁头技术，其中包括 TGMR（隧道巨磁阻）磁头，探针记录和其他方法。

希捷公司在研发上处于业界前沿，夺得了同业许多第一，其中包括世界上第一种 1 万 5 千转 / 分的硬盘驱动器，世界上最高容量（180GB）的硬盘驱动器，以及世界上最高速度的 PC 硬盘驱动器。此外，希捷驱动器也是业内最可靠和最安静的硬盘驱动器。2001 财年，希捷研发投资 8.62 亿美元，超过所有独立硬盘驱动器厂家研发投资总和。

Xabre 400，全球首颗 8×8 图形加速芯片

日前，矽统科技（SiS）在京发表全新图形加速芯片 Xabre 400。这是全球第一颗 AGP 8×架构绘图芯片，也是唯一在同级产品中支持 8×8（即所谓 AGP 8×及 DirectX 8.1）功能的超强绘图引擎。

矽统此次在大陆地区正式发布 Xabre 绘图芯片同时，还现场展示了来自十家世界知名显卡制造厂商的采用 Xabre 核心的显卡样品，他们包括技嘉、启亨、撼讯（Power Color）和耕升等。此外矽统还特别为 Xabre 显卡搭建了 5 套展示平台，包括支持 Intel 和 AMD 两种 CPU 的系统，但平台所用主板芯片组全部出自矽统，包括支持 Pentium 4 处理器的 SiS648/645 芯片组以及支持 Athlon XP 处理器的 SiS745。这 5 套平台现场运行了 3D Mark2001SE 测试软件及多款最流行的 3D 游戏，如 FIFA 2002、Drone Z、英雄萨姆等，卓越的性能表现令所有与会嘉宾大开眼界。Xabre 400 核心及显存运行频率高达 250/500MHz（DDR），宣告 SiS 正式进入高速绘图芯片市场。

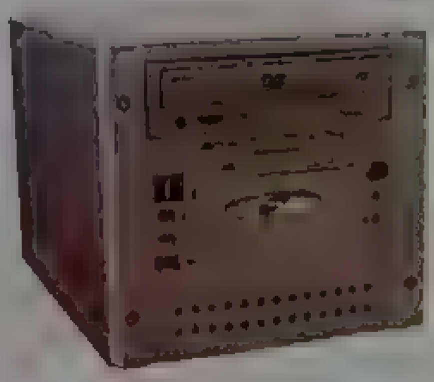
AGP 8×架构能完全解决玩家在执行 AGP 4×时遇到的带宽不足困扰，而支持 DirectX 8.1 再配合内建硬件像素阴影处理引擎，可以处理最复杂最逼真的 3D 影像世界。另外，Xabre 400 提供 128bit DDR 显存介面及高达 128MB 的显存组合，独创 FMC（Frictionless Memory Control）架构，改写显存旧有存取模式，进而提升整体显存频宽使用效率。

Xabre 400 另一特色是独有影像及彩色处理技术，如 Jitter-Free Anti-Aliasing、Coloredeemer 和 MotionFixing 等，大幅提升色彩表现力及提供贴图材质更高品质的色彩拟真画面与饱和鲜艳度。不仅将视觉影像架构更强化，同时提供使用者在遨游 3D 游戏或欣赏 DVD 高画质影片时，享受最优质影像。此外，搭配 SiS301 系列产品，更可提供多重输出选择，不论是双屏幕，或电视 / 液晶显示器输出，都可提供全功能服务。

欲了解更多情况请访问 http://www.xabre.com 网站。

Home-Buddie 信息家电？另类电脑？

继移动 PC 之后，北京讯怡又推出一款专为家庭用户娱乐设计的 Home-Buddie 电脑主机，再次带给人们耳目一新的感受。



这款 Home-Buddie 型号为 SS50，外形比常见主机小很多，非常象工具箱（甚至有些象任天堂当红游戏机 NGC）。它只占用很小的桌面空间，但做工精致考究。主体和机箱盖都由铝合金材料制成，正面安装 DVD 和软驱，左侧是两个前置 USB 接口、耳机、麦克风及 IEEE1394 接口，右侧是电源、RESET 按钮、电源和硬盘指示灯。机箱背面为免工具螺钉，可以完全手工拆卸，提供两个 COM 口、VGA、TV-OUT、，网卡、两个 PS/2、两个 USB 2.0 和两个 IEEE 1394 接口。内置音效芯片支持中置 / 重低音输出、环绕音效输出、音频输入和左右声道输出。由于内部部件做工精良，占用空间小，噪音小，发热量也小，并且散热方面下足工夫，从而保证 Home-Buddie 能长时间稳定运行。

此款主机采用 P4 处理器，支持升级。讯怡推出 Home-Buddie 是瞄准家庭娱乐领域，它不仅功能强大，性价比也非常出色。家庭用户除能用它完成电脑的全部工作外，最重要的是可以用来外接大屏幕彩电作为输出终端，以组成家庭影院、高档游戏机或"VOD 视频点播系统"。■

高校事件

（续）

文／刑相

事件三：国安局与科学院的利用价值

尽管刚刚遭遇了人生的滑铁卢，心情难免沉重得像挂了秤砣，但徐缓刚一走进机房，还是立即就觉出有些不妙。

这种感觉他并不陌生，小学时带着几乎没做的假期作业返校时，中学时以完全未复习的状态参加考试时，大难临头的预感总是如此这般绕绕心头挥之不散。但此时此地，情况又有些不太一样。

空荡荡的机房里，隐约回响着机箱风扇的嗡嗡声。

本应死气沉沉一声不吭的电脑被打开了。屏幕上，视窗系统的"桌面"正微微闪烁着。

谁动了我的电脑？

"或许是导师来过吧。"徐缓安慰自己，尽管他心里清楚这种可能性与把他就这么生生地扔到月球上的存活率相差无几。

他那位年纪不小的导师连普通的电脑也不大会摆弄，更何况是打开一台设置了密码的电脑。

那么，究竟是谁动了我的电脑？

这个问题在徐缓坐下来后，似乎就已经真相大白了。

显示屏上，迅速弹出了几个运行窗口，其中一个窗口里，慢慢显出不大不小的字来。

"有些意外吧，徐……缓。"

"这家伙到底从哪儿进来的啊？"徐缓试着在键盘上敲了几下，过去对他唯命是从的老伙计没有任何反应。

如果换了另一个人的话，恐怕要么是拔网线，要么是关电源了。但徐缓没有这么做。

"你把键盘也控制了，叫我怎么和你交流呢？"徐缓自言自语道。相对于保护电脑里的重要数据，他似乎更关心这个问题。说实话，他那电脑里除了鬼画桃符般的观察报告和周客作为"加入我战队的好处"硬传给他的具有返祖倾向的人类图片外，也没什么值得一提的玩意儿。

"交流？我可没想过要和你这种东西交流。"作为对徐缓自言自语的回应，屏幕上接着显出这么一句略带侮辱性的话。

"我真是不太明白，"意识对方能够听见自己的话后，徐缓善意地提高了音量，"学校里的黑客高手，为何要和我开这种玩笑？不但控制我的电脑，还要在我这里装窃听器。难道我无意之中，犯下了危害国家安全的滔天大罪吗？"

徐缓对自己的言行经常带有无政府主义倾向是心知肚明，如今多少有点做贼心虚。该不会还用天文望远镜从窗外监视着我吧？这么一想，他越发不敢轻举妄动了。

"……这就是你的判断吗？"对方好像有些不以为然。

"我只是生活在平民世界里的普通人，既没有主动旷过课，也从不染指政治，阁下又何必如此劳师动众？"为了缓解紧张情绪，他随意地在已经叛变的键盘上敲打着。

"我究竟是不是黑客呢？你究竟是不是生活在平民世界呢？"液晶显示器上的字像天真无邪的蝌蚪游过，"这个你马上就会知道了。"

"马上是多……"徐缓的话被干净利落地一刀切断。

就在说话的同时，他搁在键盘上的手指触到了什么不同寻常的东西，警觉的徐缓猛地将手一缩。

他的双手已动弹不得。

徐缓低头看时，发现自己的手竟被植物一般的东西裹粽子似的牢牢绑在了键盘上！

他用哥伦布看新大陆的眼光看着这不可理喻的玩意儿。

这个神经迟钝得可以和鲸鱼媲美的家伙也该知道大事不妙了吧。

从键盘缝隙间如同鬼魅一般伸出嫩绿色的植物枝条，在那灵活之极的枝条尖端，四片小小的细叶温柔地张开。

"四叶植物！"

徐缓抱着逃避的心态，不太情愿去面对残酷的现实，但双手的疼痛却是由不得他。枝条正不断收紧，手臂的皮肤已被勒破，血开始从枝条的缝隙间渗出。

其中一根枝条的四片小叶在键盘上敲击着，看上去，就像是绿色恶魔的手指在跳跃。屏幕上继续显出字来。

"你对自己目前的处境，是不是有更进一步的认识了呢？还是需要我扭断你的双手，让你获得更直接更清醒的感受？"

"不用这么麻烦了。"听徐缓的口气，还以为他是在拒绝好友的盛情款待。他忍住剧痛，朝旁边的茶杯看去。植物仍好好地呆在茶杯里，四片主叶像盛开的花瓣一样张着，枝条软绵绵地搭在桌上，看上去和平时没什么两样。

但徐缓注意到，有几根枝条极其隐蔽地刺进了桌面，大概就是它们穿过桌面，自下往上钻进键盘，接着又冒出来捆住了自己的手。

真是多此一举！徐缓认为对方的炫耀心理很成问题。他像个菜鸟般瞪大双眼对着显示器看了半天，见屏幕上没有别的字出现，便主动开口道。

"冒昧地问一句，你到底是谁？"

停在键盘上方的四片细叶随即敲打起来，屏幕上出现了回答。

"如你所见，我就是有幸在你的茶杯中长大的植物，同时，我还是'复兴'真正的管理者。"

一听这话，徐缓猛地从座位上站了起来，像是非常吃惊的样子。因为牵扯到捆绑的植物，他的整条手臂几乎都皮开肉绽了。

"坐下，请坐下，你好像太兴奋了，这可不像平时的你啊。"植物似乎很了解徐缓。

徐缓听话地坐下了。

"不管怎样，我还是要感谢你这低等生物……"

如果现在坐在这里的是周客或欧阳瞳，恐怕是已经进入丧失思维机能的狂暴状态了。而对于徐缓来说，在面对超越常理的问题时，他有自己的一套解决之道，那就是逆来顺受。

"我不太明白，你的意思是说你在管理'复兴'？"

"不是我在管理，难道是你这个什么事也不管的管理员吗？"即使从屏幕上显出的方块字里，也能看出对不负责任态度的不满。

"可是，你为什么要去管理'复兴'呢？难道你就是为了这个……"

"不要问我这么可笑的问题，管理'复兴'，就意味着统治这个世界，就是获得至高无上的权力。"

"获得至高无上的……权力？"如果要找一个植物神经错乱的案例，恐怕眼前就有一个。

"是的。我一直对你非常忍耐，可是，今天你居然连开启世界都忘记了，我对你的行为已经无法容忍。徐缓，我决定从今天起完全接管这个世界，也就是说，从今以后我就是这个世界的真正唯一主宰了，哦呵呵呵呵……"

没必要把你的怪笑也显示出来吧。徐缓心想。

到底是从哪儿学来的这种笑法啊？徐缓又想，难不成……

"如果不是我努力维持世界平衡的话，'复兴'早就崩溃了。"植物继续夸夸其谈。

"这么说来，这段时间丢失物品的事件也是……"

"丢失物品？我只是清理了一些利用世界漏洞造出的东西。"

"漏洞？"真没想到这怪模怪样的家伙用词还挺丰富，"你是说你清理的那些物品都是利用游……利用世界漏洞造出来的？"

"大部分是这样。"

"……这帮鸟人，居然还厚着脸皮跑来揍我。可恶，一张脸也没记住……"徐缓觉得自己那顿打挨得实在够冤。

"我已没兴趣再和你进行这种意义含糊的交谈了，故事到此为止。结局是你从此消失，由我来接管这个世界。"

"如果我没'看'错的话，你刚才说要我……消失？"

"对，全部吃掉。"

"吃了我？你并没有进食的器官，你要怎样来吃我呢？"徐缓好奇地问。这种不分时间地点场合向别人提问的好奇心大概仅次于古希腊时代的苏格拉底，当然，其结果比最后被迫喝了毒酒的老苏也好不到哪儿去。

"像这样。"一根枝条尖端的四片小叶像人的手掌一样舒展开，从中心渐渐分泌出半透明的液体，当液体滴到徐缓的手臂上时，他感到像是用烧红的烙铁在自己手臂上滚动，表皮迅速被腐蚀掉了。

"消化液！"徐缓的面部肌肉最大限度地扭曲了，在他的疼痛排行榜上，看牙医立即被排到了第二位。

"你还天真地认为，我没办法让你彻底消失吗？"

"我死了的话，'复兴'就会被关闭！"气急败坏的徐缓跟头被泼了硫酸的狗熊一样哀嚎道。

"为了你这种低等生物关闭世界？你以为我会相信吗？"

"……再回答我几个问题，可以吗？像你这么出类拔萃的植物不会不答应我这可怜的低等生物最后的请求吧？"即使作为苟且偷生的手段，居然这种话也说得出口，真不愧是徐缓。

"那就快一些，我不想浪费时间。"由此可见，恭维话实在是很可怕的生物武器，居然连植物都无法免疫。

"你并没有听觉器官，怎么能听到我说话呢？"机不可失，正是完成观察报告的难得机会。徐缓冒出了这种不合时宜的念头。他倒没去想自己可能永远也无法再写什么观察报告了。

"我叶片上的茸毛能感知空气中的细微振动。你不会想不到这一点吧。如果你不愿死得太难受，就不要故意拖延时间。"

我倒想知道你还能有什么叫我死得轻松些的方法。徐缓没把植物的话当一回事。

"那么视觉……"

"叶面上分布有感光系统。"植物回答得言简意赅。

"另外，你的知识是从哪里获得的？"这才是他真正想问的问题。

"……这不是你应该关心的，我拒绝回答。"

"……那你究竟是为了什么，要去统治这个'复兴'世界呢？你能告诉我确切的原因吗？"老子墨子孙子保佑，徐缓心想，希望和我想到的答案一样。

"为了什么……"它似乎考虑了片刻，"他们都这么做，他们都是以此为目标。"

"他们？他们是谁？"

"在我收集信息的过程中，在影像和文字记录里面，发现了与你们这些低等生物为敌的伟大先驱，他们都是以统治世界为最终目标。"

"影像……和文字记录？"

"比如……这里，还有……这里。"屏幕上显示出两个校内网站的地址。

校园影视网和校园文学网。

与低等生物作战的伟大先驱们？

以统治世界为目标？

徐缓从未像现在这般庆幸网络上充斥着无数的信息垃圾。

"不然，这可怕的玩意儿说不定真能骑在人类头上作威作福。"徐缓根本没有想到自己此刻的胡乱推断将会成为末世的预言。

"你还有什么幼稚的问题？"它像是已经很不耐烦了。

"我真是吃惊，说实话，连我这种低等生物都觉得非常吃惊。"徐缓装出一副吃惊得要命的样子，"你怎么会有这种毫无水准的目标！"

"你说什么！"面对这种明显是挑衅的言论，一根枝条毫不客气地扬起头来。

"统治世界？呸！真是无聊！跟你说，作为你这样高等生物，应该有更崇高更不可一世的追求！"徐缓继续在那里大放厥词。

"更崇高更不可一世……"一听到这类词，植物有些把持不住，它开始对徐缓的话有了浓厚的兴趣。

"你知道你来自哪里吗？"

"来自哪里？"

"你知道你为何在这里，又究竟要做些什么吗？"

"做些什么？我已经说了，统治世界。"

"那是别人的答案！不要管什么狗屁伟大先驱，作为独一无二的高等生物，你应该有自己的选择！"

"自己的选择？"

"是的，走自己的路，而不是去走别人已经走过的路。跟在别人屁股后面，我倒想请问一句，那有什么意义可言？"

"……"

"统治世界？你倒是来说说看，究竟为什么要统治世界？你有自己的答案吗？"

"……"

"所以……"徐缓渐入佳境。

"所以？"

"所以说，你根本不应把时间花在什么统治世界上，这只是游戏，是假的！假的！对你的生命毫无价值，你应该去找寻自己存在的真正意义……"

"自己存在的……真正意义？"

"就是这样，要去了解自己为何来到这世上，又究竟要做些什么！要认识自我，改造自我，拯救自我！要推翻教条，重估一切价值！"徐缓不管三七二十一，把自己知道的哲学名言一阵乱倒。

沉默了很久，屏幕上才又显出字来。

"你讲的……很有道理。"

这家伙终于上钩了！徐缓心头掠过一阵狂喜，读小学时因为学校房屋倒塌而停课三周，他也没像现在这样喜上眉梢。

找寻自己存在的真正意义！几千年来无数哲学家穷其一生也未能找到答案，就凭你这墙头草一般的东西也能做到？

“喂，不如我就叫你墙头草吧。”徐缓觉得彼此之间的内部矛盾已经化解得差不多了，于是友善地建议道。

“……这个名字不错，不过……”

“不过？”

“在我找寻自己存在的真正意义之前，我得先结束你的生命。”

“等等，这是为什么？”

“为什么？没有为什么，不需要理由。”

虽然说话很有分寸，但本质还是蛮不讲理。

“喂！你那些影像文字记录里面，没有告诉你非这么做不可吧。”

“这和记录没有关系。”

几根枝条扬起头，朝徐缓的脸部伸了过来。

“你放心，我不会吃掉你，我将让你毫无痛苦地死去。在你生命结束之后，我还会研究你的生理结构。”

原本在枝条尖端显得温柔无比的四片细叶忽然挺立起来，如同锋利的刀片般在空气中发出嗡嗡的振动声。

“你以为你从吃我改为解剖我，我就会觉得很安慰么？”徐缓苦笑道。

“那是你的问题，与我无关。”

“你难道连最起码的良知也没有吗？你是我养大的，我对你可是有养育之恩！”徐缓企图动之以情。

“如果每周往茶杯里浇点水也能叫‘养育之恩’的话，我想我也没必要报答你什么。”它倒是分得很清楚。

越来越近的叶片快要触到徐缓的脸了。

“如果我是你，”不知是不是被吓傻了，徐缓突然一下子变得异常冷静，那份镇定自若简直不输于正在雕刻的米开朗基罗，“我就不会那么做。”

“给你一秒钟的时间，说出你的理由。”枝条继续前进，叶片的边缘轻轻碰到了徐缓的脸部，皮肤被划破了，血像眼泪一般顺着脸颊流下。

“理由？”徐缓有些牵强地微微一笑，“理由就在我的脚下。”

“你的脚下？”

“你可以自己去找找看，那里有什么东西。”

枝条停住了，同时有一根往桌下爬去，几秒钟后，枝条抓着一个小小的长条形黑色物体返回徐缓眼前。

“墙头草，”徐缓说，“这东西叫手机，以无线的方式传递信息，你应该不会不知道吧。”

“我很清楚这是什么。”屏幕上显出这些字来时，手机已被灵活异常的叶片分解成为了散乱的零件，“这东西怎么会出现在你脚下？”

“你太小看我了，”徐缓的口气大得很，声音却有些颤抖，“那个时候，我故意假装吃惊站起来，让手机从我的口袋里掉了出来。”

“……”

“接着，我马上就用脚按下重拨键拔通了朋友家的电话，我知道他这个时候一定不在家，所以……”

“所以？”

“所以，刚才我和你之间的对话都已经被那边电话的答录机记录下来了。”

墙头草，你不会不懂什么是电话答录机吧？

“我们的对话都被记录下来了，那又怎样？那台答录机会突然跑来张开大口把我吞下去吗？”这东西还有些幽默感。

“我对你并无任何恶意，”徐缓那表情诚恳得就像广告里推销假药的衣冠禽兽，“不过请你设想一下，如果我就这样死在这里或者从此失踪的话，我的朋友‘一定’会拿着我们的对话记录去找警察，警方‘一定’会把我的死亡或者失踪当成异常事件来处理，而且……”为了制造效果，他又故意停顿了一下。

“而且？”

“而且一定会惊动国安局和科学院，那是一定的，要是‘不幸’让他们知道有你这样的活宝贝存在，嘿嘿……”徐缓很做作地奸笑两声，“他[illegible]一切代价不择手段[illegible]你应该在那些影像文字记录里面看到过相关的内容吧？跟你说，多看看记下对增长知识很有好处。”

“他们会解剖我？！”枝条卷曲起来。

“难说，很难说，也不一定，一开始，他们会对你的生殖系统很感兴趣，要知道，人类对生殖器官的兴趣可不一般，关于这一点，你从记录中也可略知一二，接下来……”

“住口！住口！别说了！”

“好，我不多说了，你自己看着办吧。”

“怎么办？我该怎么办？一定会被解剖，还会被研究生殖系统，我完了……”藤条剧烈地抖动起来，它像是已经形成了某种反射机制，连自言自语也要通过敲击键盘表达出来。

以在游戏中称王称霸为目标的盲目理想，对国安局和科学院的莫名恐惧，再加上因为生殖系统被研究而万分羞耻，难道这就是它从网络中学到的全部吗？

“我倒有一个建议，不知你要不要听？”

“说！快说！”

“其实很简单，只要我一根寒毛不少地活着，那么这一切都只是一个玩笑，什么事也不会发生。而你可以就住在这里，我会替你保密的。”

“不行！我不能相信你，你这个狡猾的家伙，卑鄙的人类，你一定会偷偷跑去告密……对，我不会杀你，但我要住在你的身体里面，一直监视着你。”

“等……等一下！”一听此言，徐缓大惊失色，但已经受到严重惊吓的植物开始急急忙忙地行动起来。

徐缓先是感到了一阵拂面的微风。

接着，第一次冲击正中他的面门，那种前所未有的痛苦让他知道，自己的鼻梁已经断裂了，惨叫还未出口，第二次打击紧跟而来。

然后，又是一下，又是一下。

接连不断。

那场面已经不能简单地用血肉横飞来形容了。

在丧失意识前，徐缓感觉到枝条正从无数伤口钻进自己破碎的身体。

事件四：男士止步

第二天清晨，在买早点的地方出现了一个可疑的家伙。

衣服破破烂烂，脸上身上带着血污，最可疑的是，竟一个人买了起码能撑死四个人的早餐吃了起来。

这个人自然就是不知怎地居然活了下来的徐缓。

昏过去后，直到天亮才醒来，全身都痛，而且饿得厉害。自己检查了身体，发现除了有些几乎愈合的伤痕外，也没有什么不同以往。

徐缓将馒头塞进嘴里，近乎机械地咀嚼着。

那个不知是虫子还是植物的东西进入了自己体内，这绝不是做梦，说不定它正在逐步扩张自己的势力范围。到一定的时候，很可能身体就不再是自己的了。

又不能告诉别人，如果说出来，一定会被杀。

看来，也只有死路一条了。徐缓又习惯性地抱着破罐子破摔的心态平静下来。

与其同看不到的敌人奋战至死，倒不如含笑饮砒霜来得痛快。

那个强行把自己的身体当旅馆的家伙，它爱怎样就怎样吧。等我生命结束的时候……

正这么带着无比的悲壮情绪幻想自己死的惨烈时，有人在徐缓耳旁大喊大叫起来。

“这个人昨天跑去同女生约会，一晚上都没回寝室，大家不妨猜猜他干什么去了？”

徐缓转头一看，周客正把新买的游戏杂志卷成筒状，对着他的耳朵大声嚷嚷。

徐缓没理他。

“我说，老兄，你气色不太好啊……”周客一边笑着一边从徐缓手里抢过一个馒头。

所谓的淫笑，大概就是周客此时的表情吧。

“怎么弄得这么狼狈？”周客上下打量着徐缓，他注意到了徐缓手腕上淡淡的勒痕，“什么！还有被绑过的痕迹！难道你被那个暴力女生……”

“……”无数会让鼹鼠都捂起耳朵的脏话在徐缓嘴边徘徊了一阵。

“真可怜，”周客还不罢休，继续狂轰滥炸，“你昨晚一定被那女魔头折磨得够惨。”

“让我一个人安安静静地去死吧。”徐缓用抓过馒头的手抱住了头。

这是周客第一次听到从徐缓嘴里说出如此铿锵有力的话。

他拍了拍徐缓的肩膀，表示对其性情大变非常理解兼同情“这是很正常的，不幸遇上那种女人，作为男人，谁都会……”

“要不要去兽医站看看？”周客又故作关心地问。

自从上次周客踢球撞破了头，去校医院看却被告知“下午再来”，从而导致周客眉骨上留下一道整容也整不掉的性格伤痕后，他就都管校医院叫“兽医站”了。

“不用！没事！”这又不是打针吃药吊水能解决的问题。

“没事就好，今晚是我们战队第一次集训，你可别给我耍花样。”

你这法西斯！你去吃屎！徐缓在心里把这话连说了好几遍。

到了下午，经过一个小时边唱着自己不觉得难听的歌边进行的淋浴后，徐缓成功地将昨天夜里发生的事扔进了头脑里的回收站。也就是说，他已经把那当成了另外某个与自己毫不相干的倒霉蛋的遭遇。

这个“自主性失忆症”患者手里拿着包装得有些马虎的礼物，春风满面地出现在女生宿舍门口。

此人向来没有自寻烦恼的习惯，却有着拼尽全力去争取幸福的本性。

然而，迎接徐缓这种对未来充满美好憧憬的心态的，是以“号令天下，莫敢不从”的姿态出现的守门大妈。

“我是学生物工程的。”经过十几个回合的交锋后，绝望的徐缓这样哭诉道。

“那我也不能让你进去。”这是大妈雷打不动的回答。

大概正是因为有了这种人的存在，男女平等才是一句空话。

“当别人痛苦时，就好像自己获得幸福一样。”徐缓悻悻地哼着自己改编的歌绕到了宿舍的另一边的竹林，像个弃婴般可怜地仰头望着远在三楼的窗口。

“忘了问她电话号码，真是失策。”

他深深吸了口气，打算来上一声吼，这时，他感到一只手搭在了自己肩上。

莫非正好遇上？

《反恐精英之死不认输》 吉林 吴理

徐缓精神为之一振，他怀着自作多情的想法正要回头，又有一只“手”缠在了他腰间，紧接着，他的双脚违背自身的意愿离开了地面。

一阵天旋地转后，徐缓眼前一暗，被扔进了他刚才望眼欲穿的窗口。随着一声闷响，徐缓模仿青蛙的姿势着地了。

阳光中，被激起的尘埃像有生命的小精灵在空气中飞舞。

徐缓从地上爬起来并恢复思维能力后做的第一件事，就是冲到窗口边，向下张望。

楼下的竹林里，鬼影也见不到一个，只有竹枝随风摇曳，像是在嘲笑他的无知。

连语言攻击也找不到对象的徐缓无可奈何地掉转身来，这时，笨手笨脚的他碰到了挂在身后床沿边的一串风铃，风铃发出清脆悦耳的声音，这声音在徐缓耳边缭绕着，渐渐形成了这样一句话。

“小子，别说我没提醒你，你老兄现在可是非法闯进了女生寝室啊。”

从徐缓近来的经历中，我们可以学到这样一个教训，那就是谁要是用视若无睹的态度去面对人生中的风风雨雨，自以为可以置身事外，最终都会宿命般地掉进唯有一死了之的泥潭。

越逃避就越走上绝路，越走上绝路就越逃避，这便是所谓的恶性循环。

就好比现在，徐缓虽然装出一副若无其事的样子，饶有兴趣地看着桌上堆砌得如同防御工事般的洗发水润肤露之类，心里却是在盘算着是不是干脆写份遗书从窗口跳下去一了百了。

正在这生死攸关的节骨眼儿，有人推开门走了进来。

欧阳瞳。

如果你是一个刚从鞭毛虫进化到男性人类的这么一个生物，在毫无心理准备的情况下，在女生寝室里撞见英姿飒爽、身着睡衣的少女正用毛巾用力擦干头发，同时还有洗发香波的芬芳如同野兽一般冲你扑来，你会怎么办？

下面是徐缓的应对方法，仅供参考。

“我知道说了你也不信，但真相只有一个……”徐缓那表情纯洁得就像刚打娘胎里出来的希特勒，“我是被扔进来的。”

与其说出这种谁也不会相信的鬼话，你倒不如提些诸如“水冷不冷”之类的建设性问题。

欧阳瞳则显得出奇的冷静。

“被扔进来的？”她一边继续擦着头发一边走到窗口边往外看，“你刚才有没有碰到正巧在下面散步的大象。”

“……”欧阳瞳此时此刻表现出的幽默令徐缓有些哭笑不得。

而且，她这种不阴不阳的态度更叫徐缓觉得不容乐观。不会把我就这么扔出去吧？徐缓并没有足够的自信来排除这种可能。

“那是什么？”欧阳瞳注意到了徐缓还拿在手里的东西。

“啊！”徐缓这才想起自己来这里的真正目的，他把礼物递了过去。

“送你的。”他有些多余地补充道，“一把锉刀。”

“锉刀？”欧阳瞳的脸上又浮现出令徐缓心猿意马的怒容。

她用比鳄鱼撕咬猎物差不到哪儿去的动作扯掉礼物的包装后，露出了一本绿色封皮的书。

《苏菲的世界》。

“明明是一本书，你偏要胡扯什么锉刀！你就不会说些不惹人生气的话吗！”

“我没办法。”徐缓一脸无辜，简直叫人以为他倒成了受害者，“谁叫你生气的样子那么好看。”

“……”欧阳瞳原本还想说些什么，但嘴里竟然毫无预兆地涌上一股酸楚且甜蜜的味道，眼眶也不听话地变得湿润起来，她想到了自己昨晚彻夜未眠。

即使躺在床上紧紧闭上双眼，那个总是惹自己生气的家伙还是会在脑海里不停闪现。

“你这个时候一定不知该露出什么表情吧，”徐缓还在那里自顾自地说得起劲，“让我来告诉你，只要微笑就可以了……”

（反恐精英之皆大欢喜） 古林 吴珩

欧阳瞳没有微笑，她可不是任人摆布的玩偶。这个行动先于思考的少女猛扑过去，不由分说地在徐缓脸上印下了淡淡的一吻。

尽管早在幼儿园时期就有过被女孩强吻的经验，徐缓的理性防御部队还是被欧阳瞳的奇袭所彻底击溃。

他当时的心情，恐怕只有在一万米的高空，以一点七倍音速飞来飞去的 F22 才有幸体验过。

在未来的岁月里，欧阳瞳将继续对徐缓那种无所谓的态度很不满意，急性子的她仍然一不小心就会被悠闲自在的徐缓所激怒。

你怎么敢这样！你怎么敢那样！当欧阳瞳圆睁着满含怒火的乌黑双眼指责他时，徐缓同样会一如既往地禁不住被她吸引。

被她那不加掩饰，纯朴真挚的性格所深深打动。

而在具有历史意义的此刻，这个身处是非之地却根本不去考虑怎么离开这些首要问题而只顾一头沉浸在恋爱眩晕感中的傻小子根本不会知道，由于自己情绪的剧烈波动，正促使他体内的叶绿素通过光合作用调节其内分泌的平衡，同时，在以他为中心的半径二十一米内，所有的植物都在以前所未有的速度生长，不，与其说是“生长”，倒不如说是“进化”更恰当。

“今晚你有空吗？”

“今晚？”

事件五：对未来的模糊考察

考察一

校内论坛。

发信人：Fool（大头），信区：Game（游戏人生）

主题：Looker 是谁？简直混帐一个！

发信时间 Sat May 10 20:46:36 2003

每次玩“反恐”遇到这家伙就被打得找不到东南西北中，现在是一看见这个名字两腿就发软。

去死吧，混蛋！你这种人根本不应该活在这世上。

后面有三十来个签名不同但内容完全一样的回复，明显是在故意灌水。

主题 Re Looker 是谁？简直混帐一个！

同感。

考察二

“我真搞不懂这是怎么回事！老子交的可是‘白卷’啊！居然屁事没有，就这么让我过了。真叫人不爽！别人准会以为我给那老巫婆送了礼，[illegible]“周末在拿到期末考试[illegible]般对徐缓[illegible]一阵[illegible]”

[illegible]怀疑他是内心[illegible]，借此排掉必请的一顿，但也[illegible]。

考察三

态度极不严谨，敷衍了事，信口开河，如果打算期末过关，建议重写。

以上是对徐缓四叶观察报告的导师批文。

考察四

校内论坛。

发信人 FourLeaf（墙头草），信区·Game（游戏人生）

主题 “复兴”最新公告

发信时间 Wed May 14 00:00.01 2003

《法典》草案将于今日晚八时正式开始实施，任何对其权威性抱有疑问的玩家请先购买人身保险。

考察五

有足够的证据显示，四叶暴露其本性的时间比我们目前所知道的要早得多。如果我们在此之前果断地采取行动，而不是盲目地相信科学的力量，那么这场改变人类地位的战争……这一切都不会发生。

公元二零零二，这是改写历史的起点。正是在这一年，一个地方传媒为提高收视率，组队前往南极进行实地拍摄。恶魔的种子就这样被一名队员自冰封之地带回人类的家园，并送入高校相关机构，开始进行毫无警惕性毫无科学性的所谓研究。

整个事件，包括这种植物的命名，都以如同儿戏般的态度加以对待。

在此后整整的六年间，愚昧无知的我们任由四叶在暗中活动，甚至还出手相助，直到它们彻底掌握了主动权。

孢子飘散，从此局势失去控制。

现在谈这些都为时已晚。

事已至此，作为人类的我们，唯有鼓起前所未有的勇气，在这百废待兴的时代，证明自己还拥有活下去的资格。

《二零八三年的四叶报告书》■

〔注〕

● 真相只有一个：《名侦探柯南》中的台词。

● 这个时候我不知道该露出什么表情 / 只要微笑就可以了：《新世纪福音战士》（非“天鹰战士”）中的对白。

〔后记〕

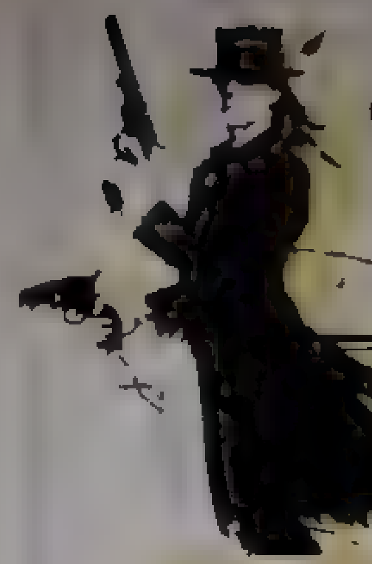
“我就是曾叫做形像的……”

这么说，似乎有些多此一举。总之，imagec@21cn.com，这就是我的信箱了。

断断续续，写了五年的游戏小说，也渐渐走上了游戏剧本创作的轨道，但一事无成的空虚感仍是如影随形，看来唯有加倍努力，开路前行。

有话要说就写信来吧。如果实在无话可说，直接将信用卡号连同密码一起寄来，我也会很高兴。：）

假如本文有幸获得某些读者的喜爱，那么你们应该特别感谢已故捷克作家，雅·哈谢克，《好兵帅克历险记》的作者。这位才华横溢的作家被我擅自尊为老师之一，他从不要求我考试，更不会对我乱吠一通，却教给了我太多太多的东西，也获得了我永远的、深深的敬爱。



QUESTION & RESPOND

老鸟坐堂

【主角】菜鸟，老鸟

【流程】求医 请在调查表留言板或来信写明游戏名称、版本和具体症状。

坐堂 请写明所解答游戏名称以及您的详细通讯地址、邮编。

【EXP】如您提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志，超过 300 字的解答另计稿费。

【LEVEL UP】年底评选 5 位坐堂专家，赠阅来年全年杂志。

【传送门】北京 813 信箱《难症会诊》（100037）或 reader@fcgm.com.cn

【家游提示】

1.支持正版游戏软件。

2.尽信攻略则不如无攻略。

冰风谷

● 一开始的东流亡地，从室内出来的背景音乐，我觉得很好听，但只放一会儿就停了，不知道是本来就这样还是什么其他的问题（正版）。我想让它不停放，该怎么做？

【答】：（是的，那段优美的旋律就是放 1 分钟左右就停了（要总是连续不停的放这一首你肯定就不会觉得它好听了 -_-）。要还想听就得再进屋去再出来，或等待 2 分钟左右。你要真是想连续听这首音乐，可以用录音程序给它录下，用微软 64 播放器一边放音乐一边运行游戏。新浪网游民部落也有这首曲子的下载。

（河北保定 山德鲁）

博德之门 & 冰风谷

● 在《冰风谷》的有蘑菇人和双头巨人的那个洞里捡到了一瓶“树藤提取油”不知是干什么的？还有在英雄殿堂里捡到的几本日记不知谁会要（其中有一本是给断手之塔里的人的我知道）？《博德之门》、《冰风谷》怎么输入自己的肖像？《博德之门》里除了“那西凯”的农田里有隐藏盔甲还有其他的隐藏道具吗？坐标是多少？《冰风谷—冬之心》里有隐藏道具吗？

【答】“树藤提取油” 要送到还是这张地图的右上角的一个冒着热气的法师塔里，里面有个法师，小心和他对话（话不投机会打起来），他会向你要一种主物质位面没有的树藤油，给他就行了（同时可买到很好的卷轴的）。

英雄堂内内找到的日记没用，是为了让你“深刻体验 RPG 精髓——剧情”用的。

博德之门中输入肖像的方法详见安装光盘的自述文件，冰风谷自制肖像方法如下：人物画像大小有 36*58 像素（只能用 8 位色）和 110*170 像素两种，格式为 BMP。将画像放到(画像）目录之下（Portaits directory），并且在小画像名称末尾加一个 S，在大画像名称最后加一个 L。文件名必须是 1~7 个字母。

博德之门隐藏道具非常多，具体的建议你去亚联游戏博德专区去查。比较有价值的如巫术之戒（Ring of Wizardry），在 Friend Arm Inn 旅馆区域的一棵大树下，坐标（X2552，Y3760），防护戒指（Ring of Protection+1），在 Directly South of Friend Arm Inn 旅馆正南方区域的一个岩石旁边，坐标（X1004，Y1114）；冰霜魔棒（Wand of Frost），在 Nashkel 矿延伸的大地的地图上，坐标（X165，Y177）；防火戒指（Ring of Fire Resistance），在 Nashkel 矿延伸的大地的地图正东边区域中，坐标（X1955，Y2372）。注 巫术之戒在《博德之门》游戏升级后被取消。我也很喜欢这个游戏，通关次数数不胜数，但每次都有新的收获，如还需要其他资料请给我发 mail（hero_bk@163.com）。

冰风谷没有隐藏道具。

（天津 Sauron，hero_bk）

FIFA 2002

● 在额外的锦标赛中已经打开了 4 项 欧洲杯、北美金杯赛、美洲杯和亚洲杯，还有一项始终未打开，请问有什么办法？此外获得世界杯出线权的球队怎样才能参加世界杯？

【答】①很抱歉在 FIFA 2002 里面，获得世界杯外围赛出线权就意味着你已经 Game Over，因为游戏中没有决赛周部分的设计，只能打外围赛（选择日、韩和法国则是打热身赛）。

②最后一项 Bonus 赛事是联合会杯，需要在其他四项已开启的隐藏杯赛中都拿到冠军才会开放。笔者在去年 FIFA 2002 刚上市的时候就写了个全部赛事开启的补丁，各大游戏网站都有，如果你嫌逐个比赛去打太麻烦的话，也可以去下载一份，解压后就可以看到效果。

（xud）

绫波育成计划

● 在游戏中并不能看到“对源堂好感度”、“对玩家好感度”、“不良倾向”和“动漫狂热度”这四项指数，怎样得知其数值？

【答】此类游戏中，好感度等指标通常都是隐藏的，无法得知具体数值。不过绫波对玩家的好感度可以从她的表情上估计出来。对源堂的好感度如果不想太高，就少参加模拟战斗课程和同步率测验。“动漫狂热度”的提升，可以在 7/2~8/6 和 12/3~12/24 的日曜日买入至少一本同人志书籍，再在 8/13 和 12/31 当天有夏（冬）季同人志发表会时买入大量同人志书籍即可。

（北京 火鸟）

对玩家的好感度可以通过一些事件的发生来判断。①8/19 一起参加夏祭，如果牵手回来表明好感度高于 40。②圣诞前夜如好感度高于 100 就会一起看夜景，高于 120 会回房间聊天。③情人节时如果好感度低于 30，什么巧克力也没有，低于 60 有友情巧克力；低于 80 有情人巧克力；高于 80 会和绫波 KISS。④3/19 最后的使徒来袭时，若 4 个问题都回答正确且好感度高于 50 并最高，绫波会拥抱并亲吻你。⑤12/31 做面时如好感度高于 60 会夸奖好吃。⑥1/1 若好感度高于 75 且最高时，占卜结果是大吉。⑦当好感度高于 60 可能会神游太空。⑧高于 40 时智能强化课后发生橡皮事件。⑨社会适应和好感度都高于 70 时，去餐厅吃巧克力果杯，绫波会喂你。

至于对源堂和真治的好感度，基本上无法知道，因为和他们有关的事件并不需要任何数值，只需高于其他人就会发生了。不良倾向和动漫狂热度从一些细节小事上可以知道，比如在冰箱里藏啤酒、离家出走等。

（上海 Gelu）

电脑问题

●小弟近日遇到一个问题。我在安装一些游戏时，安装好后，我点击开始游戏，但是屏幕上出现"刷新率超出范围 xxK xxxHZ"。这是由于什么造成的？谢谢各位解答

【答】可能这位仁兄也是一个追新族吧，N 记显卡 23.11 后就取消了刷新率的调整（也许认为各位的显示器都是"钛"管吧）。还好 N 记马上意识到这个问题的严重，随后就发表了补丁程序。你可以到"驱动之家"等硬件网站下载这个程序。或者直接购买新一期的"网友世界"付送的光盘也有这个程序。顺便补充一句这个程序还支持 XP 呢，假如你用的是 XP 的操作系统的话，用它没错的。

（广西柳州　彭皓亮）

这可能是由于你的显示器带宽太少引起的，1 可试着把游戏运行的分辨率调低；②在桌面把显示器的刷新率调低一些，也可以在 DirectX 诊断工具里"其他帮助菜单－替代"里输入一个较低的刷新率，比如 60。

（河北保定　山德鲁）

电脑问题

●我的机器配置是 PⅢ733/ 红苹果 815EP 主板 /GeFORCE2 MMX 200 64M 显卡 /128M 内存 /AC97 板载声卡 /WIN98 第 1 版。机器在运行大部分游戏时都很好，但对少数游戏不适应，譬如在运行《重返德军总部》时声音总是比画面慢一拍，在运行《QUAKE3》时只要一进入游戏就会出现噪音，在运行《冠军拉力赛》时干脆完全无声，再有《钢铁雄师 3》和《反恐精英》一运行就死机。望指教。

【答】①卸载原来声卡的驱动；②升级系统到第 2 版（2222A 版），③安装 DX7.0 以上的版本软件，④把 BIOS 里的 PCI Late 设为 0.5，重装 SoundMax。如还不行就只有麻烦这位仁兄重装系统了。

（广西柳州　彭皓亮）

三国群侠传

○怎样才能将关羽带回成都？怎样才能和吕布化敌为友？

（河北　陈磊）

魔力宝贝

○谁知道过新大陆的推荐函在哪里？还有忍者是怎么就职的？宠物怎样才能送东西？

（广西　翻云覆雨）

魔法门Ⅶ

○一年前打通了魔法门 7，最近无事又捡起来。以前一直做好人，这次做坏人，走黑暗路线，谁知遇到了麻烦。我在接受了任务"从浓雾之墙拿黑暗魔法师瓶（Lich Jars）"后，总是找不到黑暗魔法师瓶。具体描述：

在浓雾之墙的入口房间分别进入 3 个小地下城。先从这 3 个小地下城中各找到一把钥匙，用它们打开在入口处北端三根上了锁的柱子。然后，柱子北面的大门就打开了，在北面的出口附近有一只宝箱。但是宝箱是空的。啊?！出浓雾之墙后，重复以上动作，惨啊，打死那些没有经验值的鬼怪我心里直吐酸水。结果拿到第二套钥匙，打开 3 个柱子，天，宝箱是依然空的。现在我无法升级到黑暗魔法[illegible]的元素宝点，[illegible]魔法[illegible]么办？

（一只小小鸟 <zong0828@sohu.com>）

反恐精英（1.4 版）

○为什么换了枪之后只能拿在左手？不管我在设置中设为左手右手都不行，还望指教！

大富翁Ⅵ

○我用 MagicWin98 和金山游侠自带的内码转换工具，都只能在开始前设置时正常显示中文，一进游戏又变成乱码？求救！

（福建　黑翼天使）

文明Ⅲ

○我玩了三天三夜（Z 版），发现有以下问题：①各兵种在战斗中有时不会升级，有时升级很慢。②电脑与电脑战争经过我国时从不提出穿越许可。3 建造孙子兵法奇迹无用 造出各兵种的 HP 还是三格（建兵营为四格）。④我国的 7 辆超级坦克被敌人的一个海军陆战队打得只留下一点血（幸亏它们有撤退机制）——这只是个典型例子。⑸在决定胜利的一刻跳机……（汗）。请指教。

（浙江　林博海）

命令与征服 2 泰伯利亚之日－烈火风暴

○NOD 的第四关时无法过关。我已经把敌军基地全部荡平，并找到了卡车，可无法把卡车开回出发点，我的部队一靠近就会攻击卡车，造成任务失败。在这关我还不能建造变异劫机者（Mutant Hijacker）去偷卡车。非常希望能得到帮助。谢谢！

（mimicg）

幻世录

○"终极密器"怎么得?3 个咕噜有什么区别?游戏共分几个级别?为什么遇不到"神秘男子"（第四轮了）？请高手指点，小妹在此谢过各位了。

（吉林　张楷）

显卡问题

○本人有一块 GF4mx440 显卡，用 Q3A 和《重返德军总部》测帧数，发现无论在 high 或是在 fastest 模式下，结果都是九十多帧，并且在《荣誉勋章》的抢滩一关，远方敌人的调堡被白片取代，走近时才渐渐复原，不知是否要调 Windows 的设置还是其他，请赐教！

（北京　Jimmy）

地球帝国

○刚买的正版！我用的是联想天麟 4020 P4 1.6G/256M/40G/32M 显卡，一进游戏就会弹出如下信息

ERROR!unable to load function：FT_Thunk(KERNEL32.dll)请帮帮我！

（roy100）

魔兽争霸Ⅲ混乱之治
Warcraft 3: Reign of Chaos

游戏中按回车出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（屏幕上将有 Cheat enabled 字样的提示）

Iseedeadpeople	地图全开
allyourbasearebelongtous	立即获胜
somebodysetupusthebomb	立即落败
thereisnospoon	无尽魔法
whosyourdaddy	刀枪不入及一击必杀

［测试 有效 PAGAN 提供 A］

奇迹时代Ⅱ
Age Of Wonders 2

游戏中按［Ctrl］+［Shift］+［C］开启秘技输入模式，若有一个提示声音出现则表示成功开启，然后输入下列代码获[illegible]

gold	获得 1000 黄金
mana	获得 1000 法力
research	所有魔法研发完成
win	当前关卡立即获胜
lose	当前关卡立即落败
explore	当前地图全亮开关
fog	战场雾影开关
freemove	无限移动力开关
spells	无限法术开关
instantprod	立即建造完成开关
instantres	立即研发完成开关
ai	玩者电脑辅助智能开关
cityspy	敌方城市间谍开关
upgradehero	英雄升级
towns	查看当前地图所有城市
emergehero	效果不明

［测试 NA PAGAN 提供 A］

USAR 职业极速大赛
Hooters USAR Pro Cup Racing

在游戏主画面输入下列代码获得相应功能

HPC-CHEAT	开启秘技模式
HPC-NODINERO	获得新的赞助商

［测试 NA PAGAN 提供 C］

模拟人生：燃情约会
The Sims: Hot Date

游戏中按［Ctrl］+［Shift］+［C］出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能

rosebud	获得 1000 元（用于升级版）
klapaucius	获得 1000 元
!	重复执行上次代码 例如 输入!;!;!可重复执行前一代码三次
genable_objects off	所有物件隐形
set_hour #	设置小时，# 为 1 至 24
sim_speed #	设置游戏速度，# 为 -1000 至 +1000
water_tool	开放水源工具
interests	查阅选中的模拟市民的个人资料
autonomy #	设置模拟市民的自主程度，# 为 0 至 100
route_balloons X	route balloons 开关，X 为 on 或 off
sweep X	游戏中的提示开关，X 为 on 或 off
draw_all_frames	显示所有动画帧而不是跳帧保证速度
tile_info	显示图块资料
map_edit X	地图编辑开关，X 为 on 或 off
bubble_tweak # offset	设置模拟市民思考框的偏移距离，# 为数值
draw_floorable	地板栅格显示开关
draw_routes X	显示选中市民的行动路径开关，X 为 on 或 off
edit_grass #	开启编辑草地图块功能，# 为数值设置草地生命期
log_mask X	设置事件记录过滤，X 为要过滤的事件
move_objects X	允许移动任何物件的开关，X 为 on 或 off
prepare_lot	随机检查选中的物件
preview_anims	动画预览开关
rotation #	设置绝对世界周期，# 为 0、1、2、3
sim_log X	开始或终止记录，X 为 begin 或 end

［测试 NA PAGAN 提供 A］

异形大战铁血战士Ⅱ
Aliens vs. Predator 2

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（注意要包括尖括号，其后有一空格）

<cheat> mpcanthurtme	刀枪不入模式
<cheat> mpschuckit	获得武器和弹药
<cheat> mpsmithy	护甲全满
<cheat> mpkohler	弹药全满
<cheat> mpstockpile	弹药全满
<cheat> mpbeamme	回到关卡起点
<cheat> mpsixthsense	[illegible]
<cheat> mpicu	第三人称视角模式
<cheat> mptachometer	显示速度信息
<cheat> mpsizeme	显示大小信息
<cheat> mpgrs	显示时间信息
<cheat> mpgps	显示位置信息
<cheat> mpvertextint	设置顶点颜色
<cheat> mpfov	设置 FOV 数值
<cheat> mplightadd	设置光源扩散
<cheat> mplightscale	设置光照程度
<cheat> mpbreach	设置武器威力
<cheat> mpwmpos	设置武器偏移 1
<cheat> mpwpos	设置武器偏移 2
<cheat> mpdoctordoctor	功能不明
<cheat> mpbunker	无尽弹药
<cheat> mpreloadbutes	功能不明
<cheat> mptriggers	功能不明
<cheat> mpmph	功能不明
<cheat> mpmillertime	功能不明
<cheat> mpxfiles	功能不明
<cheat> mpconfig	功能不明
<cheat> mpdeathtoall	功能不明
<cheat> mpmorph X	将主角变为指定角色，X 为下列名称列表之一

alien	apesuit
chestburster	combatsynth
convict	drone
droppilot	drunkardtechmale
eisenberg	exosuit
facehugger	femalelabsynth
femalelabtech	grenadier
guard	guard1
guard2	guard3
guardofficer	harrison
hazmat	heavypredator
laborer	lightpredator
malelabsynth	malelabtech
marine	marine duke
mccain	meanguard
merc1	merc2
merc3	merc4
mhawkpredator	minigunner
obrian	officer
pocguard	pocofficer
praetorian	predalien
predator	pulsenflegirl
pulsenfleguy	queen
railgunner	runner
rykov	rykovjr
sadargunner	scientist
scientist1	scientist2
scientist3	scientistchef
smartgunner	smuggler
tamiko	

［测试 有效 PAGAN 提供 A］

勇士之王
Warrior Kings

游戏存盘文件采用了文本文件格式，因此只需使用纯文本编辑器（如记事本程序 notepad.exe）打开存盘文件，寻找 MOTHER 这一字符串，找到后向下卷动 10 行左右即可看到下列字符行

FOOD
WOOD
GOLD

编辑其数值并存盘，进入游戏调入进度后即可获得指定的食物、木材和黄金。你也可以使用此方法修改角色的生命值、防护级别及经验值等。

在游戏中直接输入下列字符串，即可获得相应功能

GIMMEGIMME	获得资源
DOYOJSEE	地图全开
MAKEMENAILS	狂暴模式

注意在狂暴模式中你的部队几乎是刀枪不入，但其生命值将变得很低，因此必须小心远程攻击造成的重击，因为狂暴模式下你的单位仍然无法应付致命一击。

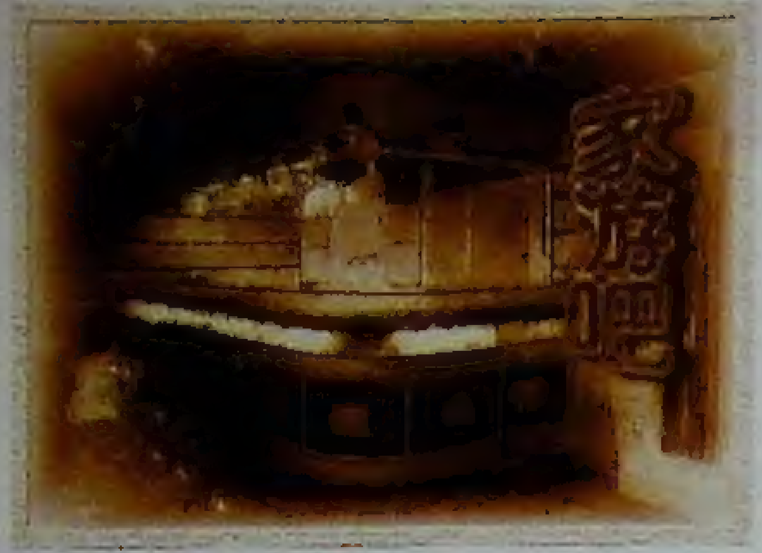
［测试 有效 PAGAN 提供 A］

战争指挥官
War Commander

选中己方单位，首先点击右下角的命令菜单上左边的女孩头像，然后点击右边的女孩头像，最后点击两个女孩中间的鹰，如果秘技模式激活成功的话你会听到一声"OK"提示。

此后注意屏幕顶部有日期时间的图框上，两只老鹰位于左右两边，点击左边的老鹰将开启"刀枪不入"模式，点击右边的老鹰将跳过当前关卡，点击命令菜单条中的 Armaite 将可以补充弹药。

［测试 NA PAGAN 提供 B］



游吧夜话

这个月，每当路过三里屯，在堵车的时候看着路边的"世界杯风云榜"时，总觉得心里有点寒。

这几天，每当穿过街道，在上楼回家之前看着一旁那家网吧紧闭的大门时，也觉得心里有点寒。

这个六月，心里其实有点"韩"。钦佩韩国人的钢铁意志，但鄙夷他们赛场内外的宵小手段；那些超越规则算计对手的拿手好戏，绝非仅仅上演在足球场中。艳羡韩国的游戏环境，但反感他们蜂拥而入的网络游戏，那些设计雷同极度耗费玩家精力的作品，也是黑白网吧飞速滋生的间接诱因。

然而意大利人的失败和我们网吧的起火，说到底是自己的责任。意大利黑手党向一副黑桃老K面孔的厄瓜多尔裁判亮出了死亡通牒，这是传闻。两个不足15岁的孩子蓄意报复导致了北京蓝极速网吧的火灾悲剧，这是新闻。

我脑子里的链接乱了。

游戏的精神，游戏的人，哪怕是游戏的场所，是不是都和这个世界格格不入？

（小马 <awei@fcgm.com.cn>）

來言去语

●湖北肖一

老迈的国王拖着沉重的步伐离开了自己曾经辉煌过的地方。

正如同金球制胜一般，如此突然，如此震撼，而又如此理所当然。法国队暂时告别了世界杯……

拥有三大联赛最佳射手的法国；拥有天下第一身价中场核心齐达内的法国；拥有98'世界杯，2000'欧锦赛及洲际杯三冠王的法国。

意想不到的是竟在2002'世界杯上以1积分0进球3失球的"骄人"战绩回了老家！

我想老马现在正坐在家里面对着足彩16强的彩票——当然，现在成了废纸——哭得昏天黑地，海枯石烂，嘴里不停地数落着不争气的法国队。

米卢说过，足球只是一场游戏。

但世界杯却不是一场游戏！

我们不能在赛前存档，更不可能在赛后读档，正如我们的时间一样，它是不可逆的！

看到年迈的法国队，我很庆幸《家》里的工作人员能够及时吸收新人，充实自我。尽管还有像老马这样混饭度日的人在，不过也还能凑合。毕竟，这种开国大佬与其让他在家白拿退休金，还不如拉过来做做接待客人、应付读者等无需能力、只需嘴皮的闲事……说了这么多废话，无非是想提醒各位"家人"，千万不要沉睡在过去的荣誉中不能自拔，前方还有很多路要走……

最后问一句，《中关村启示录2》中的小马哥是不是您啊？如果是的话，我高考完后就不打算去见你啦！

（周氏笑法）HAHAHAHA……

小马：这届韩日世界杯，表现正常的只有中国队。大家都吃错药一般，法国队又算得什么……

《家游》的编辑队伍一直是在稳定的基础上不断吸收新鲜血液，我们也非常清楚"与时俱进"的道理，谢谢你的提醒！《中关村》里的小马当然不是在下，不过你也没必要来见一个混饭度日的闲人啦！（吴氏哭法）HOHOHOHO……

●江苏李欣

小马在哪里？我十分想见小马说两句。家游吧里很少听到不同的声音，几乎都是拍杂志社的马屁，比如嘴里喊着《家游》鼓励我啦、支持我啦、伴我成长啦、良师益友啦，这是直拍。再比如先指出一些不痛不痒的缺点，其实不过是皮肤癣疥，然后再大书特书《家游》的非凡之处，说到底是拐弯抹角地拍，曲拍。

其实"良药苦口利于病，忠言逆耳利于行"啊！（怎么牙碜的慌~）不同的声音更有利于杂志的成长。整天别溢美之词包围，很容易停步不前的。拍马屁其实害人不浅啊！小马你堵塞言

《月如》　福建　nikeyoyo

路，也是罪莫大焉！

《家游》现在花花绿绿的，十分养眼，但养眼并非养心。字数厚度是今非昔比，但思想内容却不见得怎样丰富，相反还时时露出营养不足的菜色来（说这话我难免要被众多的《家游》Fans猛K）。很少看见令人感动的文章，好象全都变成了机械操作。你在这儿只看到游戏，却看不到玩游戏的人。游戏把人性抹杀了，悲哀！小马，你肯定记得97年4月号户愚吕兄弟的一篇《Rage Racer》。当时把它放到攻略版了，可是在我看来比文渊阁还文渊阁呢。为什么现在没有这样的文章？为什么这样的文章现在没有了？这责任谁负呀？

另外，杂志对硬件的报道太少了。软硬武略那点东西还不够塞牙缝的。小马，你要知道，我们并非大款，买了《家游》了解软件，再买《电脑报》、《电脑爱好者》等了解硬件。你不想让我们脚踩多只船吧？如果那样，你就该把我们包办了。而且，在《家用电脑与游戏》正式改名为《家用电脑游戏》之前，希望杂志能够做得更名副其实一些。

末了送小马一句"防民之口甚于防川"，我去也！

小马：如果你是杂志的老读者、小店的老主顾，你应该知道《家游》对于批评意见的态度。

《Rage Racer》就是我编的，怎么会不记得呢！这样的文章当年很少，现在很多，难道你不觉得吗？但无论是作者还是读者，往日的某种情怀已然不再，这责任，谁负得起？又需要有谁负么？

●湖南陈祁

由于漏买了两期的《家游》而错过了MM征文大奖赛，感到非常very很遗憾！其实不久前（去年秋天）我也写了一篇以牛头怪为主人翁的MM小说，完成了大半部分后（其实是1/3）由于种种原因（主要是缺乏毅力）而稍稍耽搁了一下（一搁就是半年多），结果与这次机会失之交臂，实在是造物弄人哪，唉！当我从桌脚下把我那叠厚厚的稿子摸出来后，展开在《家游》旁边，看看封面上那条威风凛凛的龙，再看看自己皱巴巴沾满灰尘的文章，心里是那个，酸哪！一腔无法言诉的悲愤悔恨之情随着我回肠荡气的歌声很自然地便流露了出来："悔不该——错斩了郑贤弟——得锵锵得锵……"

今年阴历九月我年满十八岁，而现在距高考还有28天，也即是说，少侠我要么成一个光荣的未成年大学生，要么成一个不太光荣但还比较年轻的复读生；但是凭俺一种男人的第六感，唉，这次恐怕是凶多吉少啊！毕竟高一高二的疯狂游戏生活为我今天这前程的凶险万分是打下了一定基础的。

睁着通红的双眼盯着斑斓的荧光屏，强打起精神抵抗疲劳的袭击，用早已近麻木的神经去体味那早已习以为常的精神和视觉刺激所带来的微弱兴奋感。四周一片寂静，只有胃部传来阵阵嘹亮的"咕咕"声和空洞的痉挛。我一直不明白自己当初怎么会那么地痴迷游戏之中，似乎那是我不可或缺的精神支柱一般。家长反对算什么？我可以哄；老师反对算什么？我可以骗；经济封锁算什么？我可以借。我不挑吃的，不挑穿的，我有勇气对女孩子坦言自己没钱。我甚至放弃了本来可以精彩得多的高中生活！现在，我常常后悔自己当初的所作所为，当时自己思想的不可思议，但更不可思议的是，每当我回忆起那段不值得回忆的时光时，心里竟然会有一丝温馨的感动！我无法解释这不合常理的一切，也许，一切只因我是个玩家。

不管怎么说，这都已成为往事了。现在，高考在即，我要放手一搏了！

祝：好运！还有，希望7.7以前能买到你们的杂志。

●内蒙古 MOKONA

我是一个15岁的高三女生，成为《家游》的读者已经近5年了。其实自己并没有写调查表的习惯，但是就要参加高考了，郁闷得要死，新愁旧恨一起涌上心头。想为一款自己喜欢的游戏说说话，你们会听吗？

BLACKISLE的《异域镇魂曲》总被说成叫好不叫座的代表，这点我无法否认。但有些国内玩家指责这款游戏晦涩难懂、对话乏味，我无法苟同。这款游戏带给我的乐趣甚至超过了《辐射Ⅱ》，形形色色个性鲜明的角色，使我在游戏中留下了深刻的感受。对话可算是《异域镇魂曲》中最重要也最有趣的部分，阅读其中含义深刻、妙趣横生的对话是我的一大乐趣，完全不会有无趣乏味的感觉。说了这些不为别的，只是想让大家知道，无论《异域镇魂曲》的销售多么惨淡，无论媒体怎样评论，都有一批如我一般的玩家忠诚地热爱着这个游戏。

话说出来畅快多了，心情也好了三分。也许耽误了你们一些时间，但我是真的喜爱这款游戏，还请见谅。想来7月的《家游》要在高考结束后才能去买，不免有点惆怅。今年一定又有好多高三的玩家要上考场了，虽然我的年龄比他

《幻想水浒传》　福建　绯水&杰杰

《德鲁依》　大连　赵展翼

们小，但大家热爱游戏的心情的相同的。因此也希望《家游》的各位能给我们一个祝愿，上大学后继续热爱游戏。

小马：年复一年的，我们都衷心祝福那些即将步入考场的学生玩家，祝你们顺利。我不想感谢你们在这样的阶段仍然关注着《家游》，这有点违心；我也不想规劝你们在这样的阶段远离《家游》，这有点矫情。对于参加高考的朋友，我希望你们得到这种祝福有个期限，一年。

●辽宁范

"难症会诊"（今之"老鸟坐堂"）是《家》中天字一号药房，各路名医聚集一堂，共诊天下奇症。可是，其中总掺杂着那么一些无照行医的江湖郎中、假药骗子和赤脚医生，拿着一副"祖传秘方，包治百病"的膏药方子，也敢堂而皇之地登台坐诊，骗人钱财，误人病情，真是害人不浅。为消灭这种歪风邪气，特将庸医惯用之药方总结披露，各位病人就诊时定当万分小心，切莫上当受骗。

药方一：不玩游戏抄攻略

症状类型：游戏攻关问题。误诊危害：一般，治不死也治不活。

病例：〔问〕本人在玩《Every Game》时被卡住了，XX道具拿不着，XX地点去不了，XX谜题解不开，XX BOSS打不倒，望猪喂大虾（诸位大侠）帮我一把。

〔答〕这个问题是这样的：XXX……（此处从某杂志或网站上摘取攻略若干字并加以修饰，对于具体问题却含糊其辞或避而不答，因为他根本不知道是怎么回事！）……这样就可以了。

结果：问者依然一头雾水，找不着北。无经验者傻呵呵按方吃药，直至怀疾而终。有经验者立马放下不玩或另寻高明。江湖郎中喜得赏钱少许，杂志一本，另附"谬手毁春"（妙手回春）锦旗一面。

药方二：删装删装删删装

症状类型：软件安装及运行。误诊危害：深，活马当成死马医。

病例：〔问〕最近在玩《几品飞车6》（或《泪神之锤3》、《白加黑》、《咪咪潜入》等大容量3D游戏）时总是蓝屏，并出现 Your computer is too low to play,please drop it into WC and buy a new one. 在别人机器上就没有这样，怎么办？

〔答〕你这种问题我也遇到过（如果你仔细看过《家》和其他杂志的类似栏目，就会发现此君的电脑几乎什么毛病都出过，简直是从垃圾堆里捡来的破烂！），解决方法如下：

一，查毒杀毒（没地方赖了）。

二，买个正版游戏装上，D版经常如此（把屎盆子一股脑全扣在D版身上了，我玩D版怎么没出毛病？）。

三，重新安装游戏。

四，重新安装DX8.0（微软活该）。

五，重装"三硝基甲苯"的驱动和声卡驱动。

六，重装系统。XP不行装2000，2000不行装ME，ME不行装98……最后是DOS。

七，格式化硬盘，重写BIOS，重新分区。

八，……

结果：问者机器轻则故障，重则报废。假药骗子喜得赏钱少许，杂志一本，另附"负伤就死"（扶伤救死）锦旗一面。

药方三：旧的不去新的不来

症状类型：硬件冲突或故障。误诊危害：极深，要么破财，要么招灾。

病例：〔问〕小弟新近装机一台，配置如下（省略若干字）。启动后发现找不到键盘/鼠标/光驱……发热量巨大，经常死机、漏电、冒烟……请问如何解决？

〔答〕你这种问题我也遇到过（我KAO，I服了YOU！），解决方法如下：

一，把所有接口统统拔下来再插一遍。

二，重装所有驱动程序。

三，重装系统。

四，能卸的硬件一个个地拆，拆到哪个能正常开机时就找到问题了。

五，换键盘/鼠标/光驱……

结果：问者不久后奉上感谢信一封："感谢XX大侠指点，我更换了电脑的主板、CPU、内存、显卡、声卡、光驱、电源、机箱、键盘、鼠标、显示器……之后，问题果然迎刃而解……"赤脚医生喜得赏钱少许，杂志一本，另附"滑头再世"（华佗再世）锦旗一面。

小马：这一类问答栏目中确实存在着上述的症结，还有时效欠佳的弊端。我们会在保障玩家互动参与机会的同时，力争维护好每个"病号"的利益。

●郭寅

页数比上期多5页，增长率3.4%，如果照这样发展下去，还是很有前景的。

"仔细，仔细，再仔细，认真，认真，再认

真。”这是班主任留芳千古的一句名言。以如此含义深刻、宏大广博、玄机精妙、不知所云的十四字真言反映一下《家》亟待解决的问题，应不为过吧。这期又出现了一些错字和不太通顺的语句，虽然对一期杂志来说是很小的错误率，但还是应该改进。

在此祝《家》的各位成员以及亲戚朋友、大叔大婶们在如火如荼的盛夏里把“家”办得更好。

小马：杂志近来出现了一些不该出现的错误，各小编已在某君“错字，错字，捉，奖金，奖金，扣”的口诀下相继损失收成若干。我谨代表老编向指出杂志错误的朋友们表示感谢，是你们保证了杂志品质的不断提高，保证了编辑部人员支出的不断下降（老编：嘘～）！

●山东风筝无心

我是第一次买，总体感觉很不错，比我想象的好了很多。首先声明，我是一个喜欢挑刺的人，如有顶撞，诚望见谅。

给贵刊的封面打“一般般”的原因很简单，上个月在同学的一本杂志上（忘了什么名字）已经用了这个封面。是上个月，不知编辑作何感想，我只想到两个字——个性。与其它杂志用同样的封面，只能说明四个字——没有个性。对于这个时代对个性的崇尚我想不用再说什么了。

贵刊的栏目标题很中听，但让人不明就里。你能告诉某个未读过贵刊的人“冒险之王”、“霸者之道”、“尖端武器”等让其立即想到这是一本游戏杂志，而这个专栏又是在讲什么吗？即使是读完杂志以后我甚至还愚钝的不能明白它们到底在讲什么！建议在栏目标题后加一破折号，作一个通俗的解释，因为没有人知道“群英荟萃”其实是“萝卜开会”^_^（做个比喻，没别的意思）。

在给赏析游戏打分的小栏里的字体太小了，要知道在这个罪恶的应试教育时代大家的眼镜占有率比电脑加PS加PS2加XBOX加GBA加……还多，所以，请众编辑三思，全当为国家未来的“窗户”着想。

总之，希望贵刊在文章的分类上能更加明确，更清晰一些，就接近完美了！

小马：因为广告的原因导致封面选材重叠，这是当下许多杂志都头痛的难题。在很多时候，我们只能在共性的基础上展现个性，这个嘛……不单杂志如是哦。在广告的排布、目录的标注等细节上，我们都根据读者朋友们的意见做出了调整和改动，欢迎大家继续提出批评和建议。

●天是兰色的

PLAY的第六期我已经看完了，感觉不错（其它的客套话我就不说了，我正在强攻《星云战记》:)）。这期的娱人码头——《高校事件》挺有意思的，从中看到了平时想做又不敢做的事，痛快呀（都大学了还有这么多的忌讳，悲哀:(）。不过可否向作者问一下，Xanthippe是什么意思？我的E文不差，但哲学常识就没有了，所以绞尽脑汁也不知何意。最后特附强力网址给予鼓励 http://www.mopsite.com/txt/265521.htm。

小马：其实这也不算什么哲学常识，只是与哲学家有关罢了。Xanthippe是苏格拉底的妻子，史上著名悍妇。苏格拉底常在雅典走街串巷，讲学论道，回去Xanthippe就骂他游手好闲不挣钱养家，也正因为回家就挨骂，所以苏格拉底不得不更加频繁地出门，于是才造就出了这么一位大家 -_-b。后来，Xanthippe就成了泼妇的代名词。

说起来现在很多敌视游戏的人都有Xanthippe遗风的，只是Xanthippe非常爱他的老公，而那些人未必就爱我们的玩家了……

《反恐精英之被逼崩溃》 吉林 吴理

2002年第5期 读者调查问卷统计结果

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	28.5%
还不错	47.3%
一般般	16.4%
不太好	7.0%
糟透了	0.8%

读者对本期封面的感觉：

非常好	21.8%
还不错	45.2%
一般般	22.3%
不太好	8.1%
糟透了	2.6%

本期读者最喜欢的三个栏目：
①特别企划
②冒险之王
③电娱实况

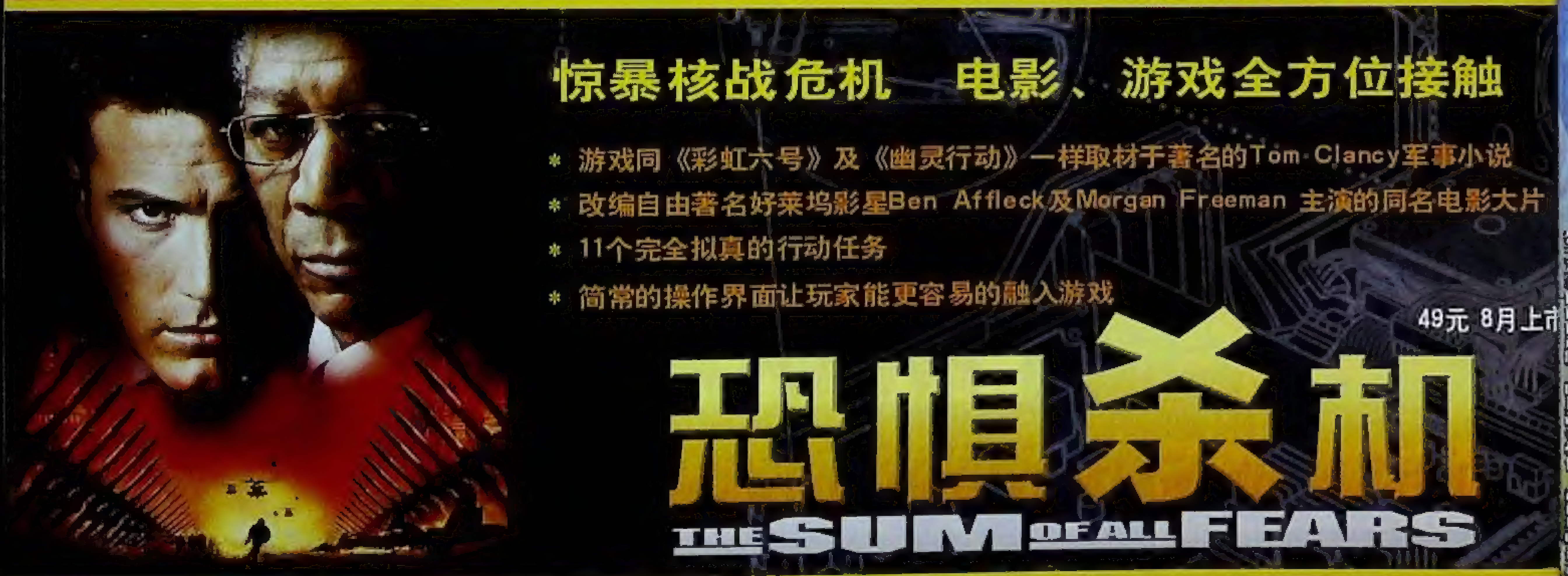
本期读者最不喜欢的三个栏目：
①运动极限
②尖端武器
③强手大亨

本期版式最受读者喜爱的栏目：
网络帝国
本期版式最不受读者喜爱的栏目：
娱人码头
本期读者最喜欢的文章：
网络帝国 爱上骗子
本期读者最不喜欢的文章：
娱人码头：VR新闻联播

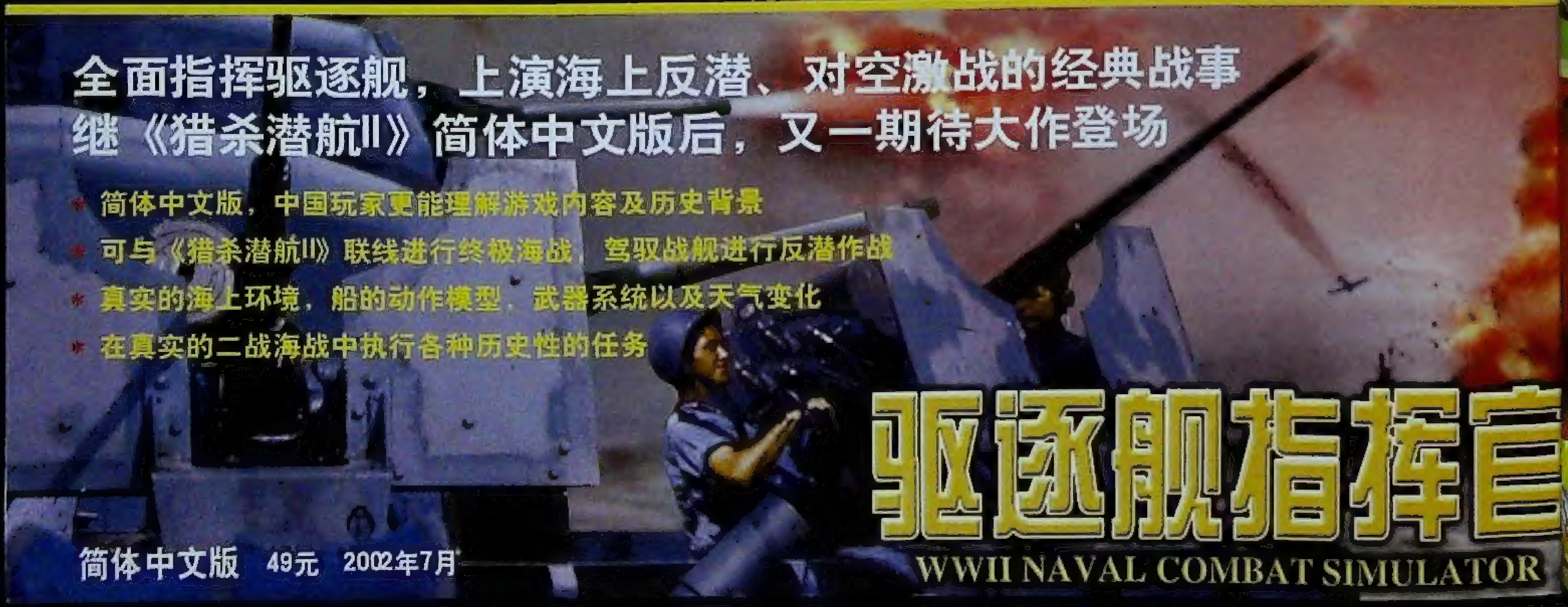
2002年第5期幸运读者名单

黑龙江	宋大伟	湖北荆州	邓严兴
四川宜宾	张雨	北京	伍振宇
陕西西安	高强	海南海口	许小刚
贵州兴义	李煜	湖北武汉	龚帆
江苏通州	范妙仙	河南渑池	赖明
天津	潘毅	广东吴川	易聪
上海	阮之皓	浙江宁波	孙磊
福建三明	罗域佳	广东肇庆	江灵枫
安徽合肥	张笑尘	云南昆明	喻建卿
重庆	徐阳	上海	薛栋
江苏南京	葛昊	湖北武昌	王健
山东滕州	杨公伯	四川夹江	邹云
新疆克市	张景		

Ubi Soft
育碧夏日三重热浪
www.ubisoft.com.cn
超级艳星亲身演绎激斗大作，无敌功夫全面将你征服！
世界级艳星潘梅拉·安德森首次参演游戏主角
完全改编自全球热播电视剧《女保镖》！
激爆动作场面，十八般武器全面登场！
VIP 特工狂花
波霸女星的秘密任务
简体中文版 49元 2002年6月 汹涌出击！



惊暴核战危机 电影、游戏全方位接触
* 游戏同《彩虹六号》及《幽灵行动》一样取材于著名的Tom·Clancy军事小说
* 改编自由著名好莱坞影星Ben Affleck及Morgan Freeman 主演的同名电影大片
* 11个完全拟真的行动任务
* 简常的操作界面让玩家能更容易的融入游戏
49元 8月上市
恐惧杀机
THE SUM OF ALL FEARS



全面指挥驱逐舰，上演海上反潜、对空激战的经典战事
继《猎杀潜航II》简体中文版后，又一期待大作登场
* 简体中文版，中国玩家更能理解游戏内容及历史背景
* 可与《猎杀潜航II》联线进行终极海战，驾驭战舰进行反潜作战
* 真实的海上环境，船的动作模型，武器系统以及天气变化
* 在真实的二战海战中执行各种历史性的任务
驱逐舰指挥官
WWII NAVAL COMBAT SIMULATOR
简体中文版 49元 2002年7月

公开有奖测试活动火爆进行中
www.gulongonline.com.cn
古龍群俠傳網路版系列廣告之
【古龍·七武器】
【拳头】《七武器》
【霸王枪】《七武器》
江湖中是至很少有人能亲眼见到这霸王枪，可是江湖中每个人都知道，使枪的人，能死在霸王枪下，实乃人生一快
【离别钩】《七武器》
离别钩无论钩住什么，都会造成离别。如果他钩住你的手，你的手就要和腕离别，如果它钩住你的脚，你的脚就和腿离别
【多情环】《七武器》
【碧玉刀】《七武器》
【孔雀翎】《七武器》
孔雀翎是一种暗器，但又不完全是暗器，它的意义和价值都比世上任何一种暗器超出很多
【长生剑】《七武器》
即将重現江湖
重定兵器譜
Coming Soon
古龍群俠傳
網路版
Ubi Soft
GAMEONE
总经销商：上海育碧电脑软件有限公司
开发公司：香港智傲系统有限公司
Coming Soon

韩国著名网络游戏
惊心动 不容错过
战场
HELBREATH
THE CRUSADE
七月中旬，暗黑国战蓄势待发，敬请全民警戒！
亚联游戏
Asiagame.com
游戏主页：http://www.helbreath.com.cn
客服热线：010-84625375、84625376